



**TERESA NETO  
PEDROSA DE  
MAGALHÃES**

## **O ESPAÇO E TEMPO DA VÍDEO-ARTE**



**TERESA NETO  
PEDROSA DE  
MAGALHÃES**

## **O ESPAÇO E TEMPO DA VÍDEO-ARTE**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Dr. Paulo Bernardino, Professor Doutor do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho aos meus pais e irmãos pelo indispensável apoio.

## **o júri**

presidente

Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade de Aveiro

arguente

Professor Doutor Carlos Augusto Ribeiro da Conceição  
Professor Adjunto do Instituto de Estudos de Literatura Tradicional FCSH/UNL

orientador

Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Ao Prof. Doutor Paulo Bernardino pelo acompanhamento, confiança, e incentivo;

À turma de Mestrado em Criação Artística Contemporânea 2007/2009, pelo de espírito de companheirismo e amizade;

Às colegas Raquel Carrilho e Teresa Melo

**palavras-chave**

Arte, Vídeo-arte, espaço, tempo, percepção, imersão

**resumo**

Com o desenvolvimento dos meios técnicos de representação, e a sua consequente utilização, introduzem-se novos elementos no debate e contexto artístico. A utilização dos meios audiovisuais e das novas tecnologias de comunicação introduziram inúmeros aspectos conceptuais e estéticos relacionados com novas questões de percepção. Visto como parente do cinema e da televisão, pela partilha a mesma linguagem, a vídeo-arte torna-se um espaço de experimentação formal e conceptual deste tipo de imagem. A apropriação por parte dos artistas da imagem em movimento pressupõe em especial a consciência de elementos de espaço e tempo dela decorrentes, que implicam também uma nova abordagem e linguagem estética. Assim, interessou-nos identificar noções de espaço e tempo que envolvem a imagem em movimento da vídeo-arte para a construção de um discurso artístico, bem como as questões que se prendem ao espaço de exposição deste tipo de obra, hoje claramente encarado como mais um elemento a ter em conta na cultura artística pós-modernista.

**keywords**

Art, Video-art, space, time, perception, immersion

**abstract**

With the development of technical media of representation and its consequent use, new elements appear on the debate and artistic context. The use of audio-visual tools and new technologies of information brought several conceptual and aesthetic aspects related to new perception concepts. Seen as a relative of cinema and television, for sharing the same language, video art becomes a space for formal and conceptual experimentation for this type of image. The artist appropriation of moving images presupposes in particular the awareness of space and time elements that emerge, which also implies a new aesthetic approach and a new aesthetic language. Therefore we were interested in identifying space and time notions which surround the moving image from video art to the construction of an artistic speech, as well as questions related to the exhibition space of this kind of work, faced nowadays as another element to acknowledge on the post-modern artistic culture.

## ÍNDICE

<b>Introdução</b>	1
<b>Capítulo I</b> Formação do conceito espaço e tempo na vídeo arte	3
1. Contexto da Vídeo arte	4
2. Consciência do meio	9
3. Conclusão	18
<b>Capítulo II</b> Representação e intencionalidade do espaço e tempo	21
1. O espaço e o tempo	22
2. Uma experiência como vídeo arte	27
3. Conclusão	30
<b>Capítulo III</b> Projectos de Experimentação Artística – Reflexão Crítica	31
1. “#2”	
1.1.Introdução	32
1.2.Conceptualização	32
1.3.Execução	33
2. “Onde?”	
2.1.Introdução	39
2.2.Conceptualização	39
2.3.Execução	41
3. “White Box”	
3.1.Introdução	46
3.2.Conceptualização	46
3.3.Execução	47
<b>Conclusão</b>	49
<b>Bibliografia</b>	51



## INTRODUÇÃO

A formulação do seguinte projecto de investigação responde à necessidade de concretizar uma dissertação integrada no plano de estudos do Mestrado em Criação Artística Contemporânea, sendo pois, importante enquadrar o seu contexto, tema e plano da sua elaboração.

Dando continuidade à temática central do Mestrado em Criação Artística Contemporânea, o estudo que pretendo desenvolver tenta corresponder à ideia de um estado da arte profundamente influenciado e marcado por uma sociedade em que o fluxo de imagens é constante.

Não pretendo, porém, dirigir o meu estudo à análise alargada dos novos meios, mas sim centrar tematicamente a dissertação na pesquisa desse pressuposto, nas questões de percepção desenvolvidas pela Vídeo-arte, que a partir de condições formais possibilita o enfoque em direcção às questões de percepção.

O tema que proponho desenvolver dirige-se para novas noções de espaço e tempo que envolvem a imagem movimento do vídeo electrónico e digital, assim como as próprias noções que se prendem ao próprio espaço da obra, hoje claramente encarado como mais um elemento a ter em conta, profundamente enquadrada no contexto de uma cultura pós-modernistas marcada pelas tecnologias digitais.

A minha questão foca-se no contexto da Vídeo-arte por este ser um meio conceptual e formal, em que se desenvolvem também novas relações entre o artista, a obra e o/a espectador/a, através da imagem electrónica ou digitalmente reproduzida, ou seja, com a utilização do espaço da imagem e a duração desta, possíveis através de ilusões de óptica, ao mesmo tempo que incorpora noções de instalação artística, dando ênfase às próprias sensações. Consequentemente com a utilização da imagem em movimento nesse espaço, interessa-me também aprofundar o quanto se tocam (espaço e imagem) quando envolvidas de forma consciente e construtiva na mesma obra.

As condições de espaço e tempo são coordenadas que se relacionam com questões de percepção e presença que devem, no contexto da Vídeo-arte, ser levadas em conta por representarem, como iremos ver, condições formais desta forma de expressão, encarando-as como passíveis de serem controladas.

Embora a instalação vídeo seja só uma parte do contexto da instalação também aqui os meios tecnológicos digitais fornecem novos *inputs* que alargaram as suas possibilidades. Ao

vídeo abre-se a possibilidade de trabalhar a imagem, entre outras coisas, ao nível do enquadramento; por outro lado a instalação é invadida, a título de exemplo, por sensores, que reagem com a presença do espectador, apontando inevitavelmente o lugar da representação e do sujeito.

É necessário reflectir sobre as condições (limites e meios) do espaço e tempo, para aplicar práticas de experimentação artística de forma crítica dentro do meio do vídeo, espelhando as reflexões referidas.

Dirigindo-me desde logo para as disciplinas de Vídeo-arte e projecto de interacção artística por me suscitarem especial interesse, e sendo o meu trabalho dirigido para a produção de projectos a par das minhas investigações, encontro em ambas pontos de contacto que provocam a minha curiosidade, não podendo de forma alguma deixar de parte a disciplina de estética contemporânea e laboratório de experimentação artística que de igual modo não deixaram de contribuir para uma maior consciencialização .

Optou-se por dividir em três capítulos que descrevem o processo de investigação. O primeiro é composto por uma introdução ao contexto do vídeo, dando exemplos da forma como os próprios artistas se apropriaram deste meio. No segundo capítulo promove-se uma reflexão sobre o contexto da imagem vídeo como imagem temporal em relação ao seus parentes (cinema e televisão), e na forma como esta imagem transforma o seu contexto. Por fim, no terceiro e último capítulo, é exposta a concretização por etapas dos três projectos práticos bem como o contexto em que é proposto.

## CAPÍTULO I

### Formação do conceito espaço e tempo na vídeo arte

Desde os primórdios da humanidade que a imagem produzida pelo Homem levanta questões sobre a sua essência e significado, relatando também a sua consciência face a ela. Como é o caso das pinturas rupestres do Homem pré-histórico das quais se advinha um significado mágico<sup>1</sup>, ou o caso da arte grega em que a figura humana, demonstra um cuidado com a fisionomia do corpo<sup>2</sup>, num tempo caracterizado pelo florescimento do espírito científico.

À produção de uma imagem está sempre adjacente uma técnica/tecnologia, que interfere e caracteriza a sua própria produção. Veja-se por um lado o exemplo da perspectiva rigorosa, do período renascentista, destinada a retratar o espaço de forma coerente através da geometria, reforçando o contexto humanista da época, ou por outro o desenvolvimento da fotografia no século XIX, resultante de uma sociedade em plena revolução industrial.

As imagens são resultado da cultura visual desenvolvida ao longo da história, formadas de imagens que lhe sucedem carregando códigos culturais. Cada cultura forma os seus códigos que vão variando ao longo dos tempos (veja-se o exemplo da utilização da cruz...), no entanto, é partindo destas variações que formamos uma apetência para descodificar minimamente a imagem.

Por fim nenhuma obra pode ser compreendida fora do seu contexto histórico, cultural e social pois é nele que se encontra o interesse e pertinência de códigos e linguagens visuais de cada época, como por exemplo a imagem de interface dos sistemas computacionais “caseiros”.

Com o desenvolvimento das técnicas mecânicas de reprodução e subsequentes formas, como a imagem electrónica ou digital, são então reconhecidas novas formas de representação, que passam a dar espaço a novos elementos de construção da imagem entre eles, por exemplo, a ilusão de movimento e a simultaneidade.

Assim este capítulo divide-se em duas partes: na primeira ocupamo-nos do contexto em que se desenvolve a Vídeo-arte (expressão artística que utiliza a tecnologia vídeo),

---

<sup>1</sup> Como refere Jamson H.W. “*De facto parece não haver dúvidas de que foram executadas para servir um rito mágico destinado, talvez, a assegurar o êxito da caça*” (1992; 27)

<sup>2</sup> Paulo Barnardino refere “*Assim, a compreensão dos músculos e dos ossos, a forma de se articularem, remarcam não só a graça física, como a inerente beleza do corpo humano. No entanto, a sua procura de harmonia, fez com que as representações dos corpos fossem evidentemente conseguidas de uma forma mais intelectualizadas (através do conhecimento) e menos observadora (através do olhar)*” (2006; 19)

enquadrando-nos nos principais pontos de referência de uma era moderna, pós-moderna a nível social e estético, que envolveram este modo de manifestação artística; na segunda salientamos alguns exemplos de obras realizadas pelo meio do vídeo que demonstram formas de envolvimento por parte de artistas com este meio, para fomentar uma releitura das obras, apresentadas na perspectiva da sua qualidade temporal e espacial.

## 1. Contexto da Vídeo Arte

O desenvolvimento do vídeo como meio de comunicação (que é em si um avanço da tecnologia) sempre esteve ligado e dependente dos avanços tecnológicos, assim como também a actividade artística em torno do vídeo. A relação de dependência tecnológica do vídeo é problemática para a análise histórica da Vídeo-arte. Se por um lado os artistas pioneiros da Vídeo-arte exploram as especificidades do meio, que parece representar uma estratégia formalista, também é evidente uma ligação a significantes ideias e formas artísticas contemporâneas, como a arte conceptual ou a performance, que se caracterizam por reavaliar o objecto artístico e a sua fonte, em contradição e rotura com o passado.

Mas sendo a Vídeo-arte intimamente ligada à tecnologia de reprodução da imagem é, então, necessário recuar ao século XIX onde podemos entender uma aproximação da arte com a técnica/tecnologia, incontornável à evolução da linguagem no contexto tecnológico, estético e artístico do vídeo.

Decorrente da Revolução Industrial do século XIX, a reprodução mecânica da imagem e a consequente prática visual, iria transformar mais uma vez a relação da sociedade com a imagem. O desenvolvimento das técnicas mecânicas de representação, como a fotografia e o cinema no século XIX, representaram, à semelhança de outras épocas<sup>3</sup>, roturas com as técnicas precedentes. Se por um lado se tornou possível uma representação real dos objectos através da impressão fotossensível, tornou-se também, por outro lado praticável a representação do movimento, o que Gilles Deleuze (2004) definiu como imagem-movimento<sup>4</sup>,

---

<sup>3</sup> A própria história da arte é capaz de definir a evolução do universo humano, através das diferentes características que são apresentadas pelas obras artísticas de cada época, por estas representarem a seu turno profundas mudanças sociais, políticas, e estéticas, como as que apresento na introdução a este capítulo.

<sup>4</sup> Em "*A imagem-movimento: cinema 1*" Gilles Deleuze realiza um estudo em torno dos trabalhos de Henri Bergson onde discute a imagem cinematográfica como imagem-movimento: "O cinema opera por meio de fotogramas, isto é, de cortes imóveis, vinte e quatro imagens/segundo(ou dezoito no início). Mas o que ele nos oferece, como muitas vezes foi constatado, não é o fotograma, mas uma imagem média à qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato (...) Em suma, o

através do filme. Estas novas técnicas de representação, pelas suas parecenças com o objecto real, traduziram-se na satisfação da tradução da realidade, libertando as artes plásticas da sua obsessão pelo realismo em direcção à abstracção.

Nas palavras de André Bazin: *“A fotografia ao acabar com o barroco, libertou as artes plásticas da sua obsessão pela semelhança, porque a pintura esforçava-se a fundo e em vão por nos dar a ilusão e essa ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, e na sua própria essência, a obsessão do realismo. Subsistia uma dúvida sobre a imagem por causa da presença do homem, tanto mais que o fenómeno essencial na passagem da pintura barroca à fotografia não reside no simples aperfeiçoamento material (...), mas num facto psicológico: a satisfação completa do nosso apetite de ilusão por uma reprodução mecânica de que o homem é excluído.”* (1992; 16)

A fotografia e mais tarde o cinema teriam então um papel crítico na mudança da experiência estética da época, tanto dos artistas como da sociedade em relação à obra artística, que Walter Benjamin já em 1936, apontou como sendo o fim de um conceito de aura da obra de arte decorrente da sua reproduzibilidade: *“One might subsume the eliminated element in the term ‘aura’ and go on to say: that withers in the age of mechanical reproduction is the aura of the work of art”* (1992; 514)

De facto, o desenvolvimento das técnicas mecânicas de reprodução viriam a alterar profundamente o contexto das artes da época, reflectindo-se numa nova abordagem das artes. Como Paulo Bernardino indica: *“O que remarca o séc. XIX, do ponto de vista da sua transformação enquanto processo de transcrição visual (imagens), é por um lado, a fotografia, por outro, a rutura com o passado em que o processo de olhar a pintura se volta para si próprio deixando de lado as preocupações da tradução do visível – mimetismo – e começando uma nova aventura que é de facto a abstracção.”* (2006; 62)

A história da arte do início do século XX, passou a ser dominada por valores de originalidade e autenticidade e pelo culto da vanguarda, denominada de Modernismo. Desmultiplicando-se pelos chamados ‘ismos’, em direcção à tradução de verdades artísticas tornou-se uma época de arte elitista, e fechada em si mesma, motivos pelos quais, mais tarde, viria a ser repensada e reformulada. Como descreveu Paulo Bernardino: *“Estamos perante uma sociedade que vê os valores da originalidade e individualidade, como supremos, onde o culto do avant-garde (vanguarda) é sinónimo, de um modo geral, ao longo do século XX, de algo indispensável para a continuidade da obra de arte e do ser artista.”* (2006; 64)

---

cinema oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento.” (2004; 14)

Esta concepção da arte da chamada era moderna estava com efeito restringida à situação histórica e social, e tinha, na verdade, um potencial emancipador. Numa Europa dominada pelo Fascismo e ditadura, a autonomia da arte revestia-se de um cunho crítico intrínseco.

Como Paul Wood indica, o modernismo partia do pressuposto de fugir do peso da tradição académica através da ênfase na forma pictórica: *“A arte académica fora altamente teorizada e centrava-se na proximidade da arte e da literatura, no relato das narrativas predominantemente clássicas e bíblicas em termos visuais. O modernismo corta cerce tal afinidade. As noções do «olhar inocente» ou, conforme escreveram mais tarde críticos modernistas posteriores, de uma arte que apela «tão-só à introspecção», integram um domínio do qual a linguagem, com as suas conotações com o convencional e o racional, é limitada. Nesta tendência dava-se prioridade à emoção e ao sentimento.”* (2002; 13).

Ao mesmo tempo surgiam movimentos artísticos que se distanciavam desta leitura. O Dadaísmo e o Surrealismo embora diferentes rejeitavam a arte enquanto sintoma da sociedade burguesa assente no individualismo.

A arte moderna fundava-se então na especificidade do *medium*, ou seja na exploração das propriedades expressivas dos materiais que utilizava, para suscitar experiência estética, e aí encontrar a legitimidade e autonomia da sua linguagem. Como Matha Rosler refere :*“The powers of imagination were at the centre of artists’ claim to a new authority of their own, based on command of interiority and sensation or perception, notwithstanding the fact that formulation of those powers might be based on the methods and discoveries of the rival, science.”* (1990; 36)

Contudo o desenvolvimento das técnicas de comunicação desenvolvida em tempo de guerra, e a grande difusão da televisão nos anos 40 e 50, viria a revelar um grande impacto no comportamento social, à semelhança das ideias de Marshall McLuhan expressas em 1964<sup>5</sup>

O final da guerra fria dos anos 50 marca o que viria a ser o fim da arte moderna com sinais inevitáveis para a sua rotura dados já aquando do Dadaísmo e do surrealismo. Com o Expressionismo Abstracto como símbolo do poder e liberdade Americana a arte distanciava-se de todas as formas da retórica de poder.

Clement Greenberg crítico do modernismo pós-guerra, define o que deveria ser a arte do seu tempo, legitimando o artista que se liberta da tradução literal do objecto, para assim poder explorar o seu meio: *“As the first and most important item upon its agenda, the avant-garde saw the necessity of an escape from ideas, which were infecting the arts with the ideological struggles of*

---

<sup>5</sup> Como refere no livro: McLuhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, col. A Mentor Book, Nova Iorque: The New American Library, 1964

*society.(...)It was the signal for a revolt against the dominance of literature, which was subject matter at its most oppressive. (...) The art, then, have been hunted back to their mediums, and there they have been isolated, concentrated and defined. It is by virtue of its medium that each art is unique and strictly itself. To restore the identity of an art the opacity of its medium must be emphasized.*" (1990; 556-558). Para o crítico, na tradição modernista, a medida da arte não reside na vivacidade com que representa a experiência da vida moderna, mas sim na sua realização, nas condições contingentes de moderno, de um nível de qualidade para que a arte anterior fornece o único padrão significativo.

Para muitos artistas a exploração de diferentes meios e a prática de formas menos especializadas, ofereciam a possibilidade de diminuir a distância entre a arte e a vida, cujos protagonistas, como Paul Wood (2002; 21) esclarece, tendiam a considerar-se a eles próprios críticos de um *status quo* tanto social como artístico que acreditavam ser também apanágio do modernismo. O movimento Fluxos, a Arte Conceptual os Happenings, a Body art, a Land art, são alguns dos contextos agora explorados neste tempo de transição na luta contra uma concepção dogmática Grenbergiana da arte. São quebrados os limites tradicionais da arte com lugar para a transdisciplinaridade. Dá-se o que Lucy Lippard (1990; 893-896) caracteriza como a desmaterialização da arte, ou seja, neste período o foco é deslocado do objecto para a ideia, na qual, o modo como a arte é pensada se sobrepõe à sua própria evidência plástica, chegando até mesmo ao seu apagamento no mundo e substituído por reflexões teóricas.

Parafraseando Catherine Elwes (2005; 6) com a desmaterialização do objecto artístico os artistas começaram a procurar novas formas de expressão que reflectissem a urgência das suas ideias revolucionárias e a sua vontade de se relacionarem directamente com o seu público.

Como refere John G. Hanhardt: "*The institutionalisation of the electronic medium of television as a commercial/studio production led to uniform styles and codes for cultural/political programming in the United States and Europe. By the mid-1950s, the statistic of how many people owned televisions and the amount of time they spent in front of their sets were staggering.*" (1999; 71). No início dos anos 60 a televisão era já um meio altamente difundido na cultura ocidental, portador de uma mensagem controlada por interesses comerciais e políticos.

Marshall McLuhan, que desenvolve um discurso em torno do impacto dos *mass media*, como a televisão, e a sua influência no conhecimento humano em relação a si e ao mundo que o rodeia, viria a influenciar toda uma nova geração de artistas à utilização do meio televisivo e, mais tarde, na utilização do vídeo, por os achar indispensáveis para a compreensão deste meio: "*For in the electric age there is no longer any sense in talking about the artist's being ahead of his time. Our*

*technology is, also, ahead of time, if we reckon by ability to recognize it for what it is. To prevent undue wreckage in society, the artist tens now to move from the ivory tower to the control tower of society. Just as higher education is no longer a fill or luxury but a stark need of production and operation design in the electric age, so the artist is indispensable in the shaping and analysis and understanding of the life of forms, and structures created by electric technology.”* (1990; 740)

A partir dos anos 60 detecta-se uma mudança na produção artística e no discurso teórico, desenvolvendo-se o conceito de Pós-modernismo, como reacção/ prolongamento dos conceitos até então implantados pelo Modernismo. Se Daniell Bell (em 1978) vê o contexto pós-moderno como a institucionalização do cepticismo modernista e do experimentalismo, favorável à implementação de um novo consenso, numa nova ordem estabilizadora, como referem Charles Harrison e Paul Wood (1992; 989), Jean-Francois Lyotard equaciona o Pós-modernismo com cepticismo, no que se refere à possibilidade adjacente como reconhecimento das diferentes incomensurabilidades, como uma forma de modernismo criticamente reavivado, retendo a perspectiva intelectual de uma nova forma de existência cultural. Em “*Introduction to Posmodern condition*” de 1979 Lyotard alega que, se por um lado o modernismo seria o termo utilizado para descrever qualquer ciência que se legitimava com a referencia a um metadiscurso, apelando a uma grande narrativa, a uma hermenêutica do significado, emancipando a razão, por outro o pós-modernismo seria a sua crítica: “*Simplifying to the extreme, I define postmodern as incredulity toward metanarratives*” (1992; 999), caracterizando-o como a descrença das grandes verdades modernistas: “*Postmodern knowledge is not simply a tool of the authorities, it refines our sensitivity to differences end reinforces our ability to tolerate the incommensurable. Its principle is not the expert’s homology, but the inventor’s paralogy.*” (1990; 1000)

Através do conceito de *hiper-realidade* Jean Baudrillard que designa um experiência do mundo contemporâneo que é radicalmente não original, no sentido em que é uma experiência de signos e simulações tomadas como reais: “*É uma geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: Hiper-real.*” (1991; 8)

No pós-modernismo passa-se a encarar a impossibilidade da originalidade passando a admitir uma abertura à multiplicidade. Discutido por Rosalind Krauss em “*The Originality of the Avant-garde*”(de 1981) o conceito de originalidade do *avant-garde* foi afastando-se da concepção modernista de arte. Krauss descreve : “*More than a rejection or dissolution of the past, avant-garde originality’s conceived as a literal origin a beginning from ground zero, a birth (...) From this perspective we can see that modernism and avant-garde are function of what we could call the discourse of originality, and that that*



*discourse serves much wider interests – and is thus fuelled by more diverse institutions – than the restricted cycle of professional art-making.”* (2002; 157).

Jean Baudrillard em *Sociedade de consumo* alerta para a condição do indivíduo actual face aos meios de comunicação em massa, por considerar que este o reduz à condição de consumidor. Referindo-se directamente às ideias de Marshall McLuhan, como *Medium is message*, Baudrillard dá o exemplo da televisão para descrever uma sociedade que se deixa transformar negativamente pelos novos sistemas de comunicação. Descrevendo a televisão como um meio que neutraliza o carácter vivido de um acontecimento, esta transformando-o em matéria bruta a ser traduzida para o código técnico, retirando-lhe o significado e exaltando o seu significante. Como refere Baudrillard: “*Toda a matéria do mundo, toda a cultura surge tratada industrialmente em produtos finitos e em material de signos, esvaziando-se assim todo o valor de acontecimento, cultural ou político.*” (2007; 130)

Como forma crítica os artistas passam então a encarar a televisão e o vídeo como um meio de crítica social.

## **2. Consciência do meio**

Michael Rush (2003; 7) refere que em 1965 a tecnologia vídeo tornou-se acessível a uma larga população, pelo Portapak da Sony Corporation (assim como produtos menos conhecidos feitos por Norelco e Concord) , possibilitando introdução da imagem movimento a uma nova geração de artistas, originando uma nova revolução da imagem.

Quando a utilização do vídeo surgiu na prática de alguns artistas nos anos 60, a televisão era já um meio difundido de forma massiva, “a janela do mundo” mas também o “opióceo do povo”, profundamente controlada por interesses comerciais e políticos. Como um antídoto, artistas como Nam June Paik, Vito Acconci ou Dara Birnbaum usariam o vídeo não só como um meio de subversão da linguagem utilizada pela televisão como também poriam em causa a própria noção de arte. Como Catherine Elwes (2005; 1-9) refere, os anos 60 podem caracterizar-se como tempo de mudança, em que eram discutidas fortes questões sociais como os direitos humanos, o papel da mulher, bem como o *Black power* e a defesa das chamadas minorias sociais. Os artistas da época socialmente inspirados, consideravam-se, também eles, como agentes operantes desta revolução social. As convenções artísticas eram agora vistas como conservadoras, descontextualizadas e acusadas de bloquear a liberdade do artista que se queria encontrar com o espectador. Elwes refere que os artistas rejeitavam o

papel mediático do objecto artístico que eles encaravam como obsoleto: *“Being once removed from the artist – its generating source – the conventional work of art was now accused of blocking the free flow of the artist’s creative intentions towards a newly receptive audience.”* (2005; 6)

Se por um lado a partilha da mesma tecnologia com os meios da cultura popular, neste caso a televisão, faz da Vídeo-arte um meio de crítica social por excelência, por outro lado as suas potencialidades levam a uma busca da linguagem, que implicariam (e à medida em que a sua tecnologia foi evoluindo) novos tipos de relação artista /obra/espectador.

Meigh-Andrews refere: *“Early video artists explored and investigated the unique properties of the new medium – instant play back, live monitoring, feedback, continuous real-time recording, simultaneous sound and picture, image degradation, repetition, image distortion, colour synthesis , etc. – not simply as ends in themselves, but because of the ideas and cultural meaning were embedded in them.”* (2006; 146). A possibilidade de exploração dos meios inspiraram os artistas na realização de trabalhos, que testaram os desenvolvimentos tecnológicos, reflectindo questões culturais do seu tempo.

A sua dependência tecnológica colocou algumas questões em relação à análise histórica deste meio relativamente as questões do modernismo e pós-modernismo. Marita Sturken refere : *“While it is undeniable that many of the first videotapes made by artists were concerned in a reflexive way with the specific properties of video – what distinguished it from film, painting, sculpture, and performance – this aspect of many early videotapes was closely allied with other concerns at the time- minimal sculpture, conceptual art, and body art/performance - in a reduction of the work of art to the bare essentials of the tools and questioning of the art process.”* (1990; 116)

Meigh-Andrews refere que para David Hall os primeiros trabalhos de vídeo estão ligados à pratica conceptual, oferecendo um potencial de relativa liberdade do objecto formalista, estando principalmente interessados em questionar/criticar as estruturas da televisão. Como refere: *“In Hall’s view the relationship of early Modernist video to an examination of its inherent properties was first and foremost ‘political’ in that it constituted a questioning of the televisual massage and critique of the structures of broadcast television.”* (2006; 43)

No ensaio *“Early Video Art: a look at a controversial history”*<sup>6</sup> David Hall pretende esclarecer, que apesar dos primeiros trabalhos de vídeo estarem relacionados com as expectativas do espectador decorrentes da experiência televisiva (que este consideram nunca se poder retirar) e de quererem questionar essa relação, a intenção desses trabalhos não era limitada a essa função; os trabalhos tinham mensagens implícitas que transgrediam, na sua

---

<sup>6</sup> <http://www.davidhallart.com/id8.html> acedido a 18 de Agosto de 2009

opinião, as fronteiras da estética formalista, com sinais de independência política face ao modernismo e à televisão institucionalizada.

Mas como aponta Chris Meigh-Andrews, estas questões sobre o contexto e definição da Vídeo-arte parecem mais problemáticas aos críticos do que aos artistas: *“Many artists who took up video in the early 1970s were attracted to the medium precisely because it did not have either a history or an identifiable critical discourse as an art medium.”* (2006; 8)

A característica não histórica que oferecia o vídeo como meio estético é apontada como uma das qualidades que interessou a artistas femininas. Catherine Elwes e Martha Rosler, ambas artistas do contexto Vídeo-arte, apontam a grande e boa adesão das artistas a este meio, e que Chris Meigh-Andrews (2006; 9) sublinha ser pelo facto, além da sua falta de história, da sua imediaticidade.

Sendo a tecnologia do vídeo acessível à população, mais barata e portátil, artistas e documentaristas viram no meio, uma forma de comunicação e documentação, disponível para as suas ideias e propósitos. O interesse por esta imagem seria o facto de, além de, servir de meio de documentação, ter uma qualidade imediata. Como refere Michel Rush : *“What was so exciting about this new technology was that it captured real events instantaneously. Time, in a sense was being manipulated by human invention. Of course, still photography and film had already done this, but now everything was speeded up, for it was no longer necessary to wait for chemical processing to view the recorder image.”* (2003; 15)

Jonh G. Hanhardt aponta que a Vídeo-arte surge nos anos 60 em oposição à televisão comercial e ao contexto artístico da época, referindo que a introdução deste tipo de imagem nas mãos dos artistas assegurava um meio potencial alternativo. Como refere Hanhardt : *“The incorporation of the television set into artwork began amid a constellation of art and nonart events in a period when the process of creation and the perception of art were changing”* (1990; 72). Referindo-se aos trabalhos de Nam June Paik e Wolf Vostell, que se apropriaram da televisão enquanto elemento icónico, Hanhardt indica o contexto do movimento Fluxos<sup>7</sup> como o berço desta forma de arte.

O início da vídeo arte implica necessariamente os trabalhos de Nam June Paik em que o artista utiliza monitores televisivos, como os expostos em “Exposition of Music – Electronic Television” (1963), que, como Rosler refere, Paik viria criar um repensar e justificar

---

<sup>7</sup> O Movimento Fluxos, organizado por George Maciunas (1931-1978) é caracterizado pela interdisciplinaridade de meios e artes, e por tentar contrariar uma cultura popular estandardizada, declarando-se como “movimento anti-arte” por não se querer contextualizar no meio da arte comerciável.  
<http://www.fluxus.org/bukoffMaciunasFluxus5Dec08.mp3>, acedido a 19 de Agosto de 2009

do meio como susceptível a considerações estéticas: *“Paik’s interference with TV inviolability, its air of nonmateriality, overwhelmed its single-minded instrumentality with an antic “creativity.” Paik imported TV into art-world culture, identifying it as an element of daily life susceptible to symbolic, anti-aesthetic astheticism, what Allan Kaprow called “anti-art art”.* (1990; 45)



**Fig. 1. Nam June Paik, poster  
*Exposition of Music – Eletronic  
Television*, 1963**



**Fig. 2. Nam June Paik, *Exposition of  
Music – Eletronic Television*, 1963,  
reconstruída em 1989.**

Como Meigh-Andrews refere Martha Rosler faz uma crítica à ‘santificação’ de Nam June Paik por se considerar este como pai da Vídeo-arte. Para Martha Rosler, Nam June Paik apenas reforçou o discurso social dominante: *“He gave us an upscale symphony of the most pervasive cultural entity of everyday life, without giving us any conceptual or other means of coming to grips with it in anything other than a symbolically displaced form”* (1990; 46). Contudo as obras de Nam June Paik não podem ser consideradas distantes da Vídeo-arte. Mas, para Margaret Morse (1990; 161), o desenvolvimento da vídeo instalação (ver capítulo II - Experiencia como Vídeo-arte) como uma forma de arte, prende-se, como nos sugere John Hanhardt, sobre os trabalhos de Wolf Vostell e Nam June Paik, com a utilização da própria televisão como objecto escultural.

Segundo Marita Sturken: *“ It is said that Nam June Paik was the first - while driving home with a new portapak, he shot tape of the pope’s visit to New York, which he showed that night at café à Go Go.”*(1990; 105). O facto, associado mais uma vez ao nascimento da Vídeo-arte, aparece outra vez como dúvida. Contudo, segundo Meigh-Andrews, a exposição de 1963 e a exibição desta gravação no *Café à Go Go* consagra Nam June Paik como o “fundador” da Vídeo-arte: *“A number of artists and historians have challenged Paik’s claim, citing that the Sony ‘Portapak’ did not become commercially available until 1968, and the facts surrounding the the technical details are unclear and in dispute.”* (2006; 16)

Vários artistas do vídeo tinham a intenção clara de fazer uma crítica à linguagem televisiva que, como Frank Gillette, David Hall, Dara Birnbaum, entre outros, se dedicaram a chamar a atenção do espectador para as intenções comerciais e políticas da televisão comercial, assim como a própria posição do espectador face a ela.

De acordo com Michael Rush (2003; 19) Frank Gillette, obcecado com as ideias de Marshall McLuhan, expõe *Keep* (1968), uma instalação de quatro monitores com imagens gravadas em casa com amigos. Michael Rush explica, pelas palavras de Gillette, que este estava interessado em ‘entrar no processo de comunicação’, mas que no entanto não tinha a intenção de fazer um trabalho escultural, mas antes fazer com que o espectador deixasse de se focar numa única televisão.

Mais tarde, e enquadrado na exposição *‘Tv as a Creative Medium’*<sup>8</sup>, Gillette em conjunto com Ira Schneider realiza *Wipe Cycle* (1969), antecipa o que viriam a ser as instalações dos anos 80 (como o Video Wall). Recorrendo ao uso de nove monitores, quatro dos quais mostravam imagens pré-gravadas (algumas de programas de televisão) e cinco monitores com imagens com *delay* e ao vivo dos visitantes da galeria, em que, segundo Michael Rush (2003; 19), o visitante era “mistificado”.



**Fig. 3. Frank Gillette; Ira Schneider, *Wipe Cycle*, 1969**

Nos anos 70 os conceitos conceptuais de espaço e tempo, assim como o corpo humano foram dos temas mais focados. A tecnologia do circuito fechado tornou-se um importante sistema pelo qual os artistas reflectiam sobre si próprios e sobre a posição do espectador. A utilização do Portapak tornava possível ligar a imagem que estava a ser gravada com um monitor que a transmitia. Este circuito fechado foi uma possibilidade que interessou muito aos artistas, tornando-se a base para muitas instalações de vídeo e *performances*.

Gillette, Froese, Bruce Nauman e Dam Graham, são alguns dos artistas que utilizaram o vídeo em instalações onde o espectador se torna o objecto do vídeo. Dois exemplos incontornáveis são *Video corridor* (1968) de Bruce Nauman e *Present Continuous Past(s)* (1974) de Dam Graham.

Bruce Nauman realiza *Video Corridor* (1968-70), uma vídeo instalação com dois monitores, um por cima do outro, ao fundo de um corredor de quase 10 metros de comprimento e apenas 50 cm de largura. O monitor de baixo mostra uma gravação do corredor. O monitor de cima mostra imagens



**Fig. 4. Bruce Nauman, *Video Corridor*, 1970**

<sup>8</sup> “Tv as a Creative Medium” em 1969, foi a primeira exposição nos Estados Unidos dedicada ao vídeo, tendo-se realizado na *Howard Wise gallery* em Nova Iorque. Michael Rush (2003; 19) refere que esta exposição tinha a intenção de perceber o impacto que a televisão tinha nas mãos dos artistas. Foram exibidos os trabalhos de 12 artistas, incluindo Ira Schneider, Frank Gillette e Nam June Paik.

de um sistema de circuito fechado mostrando a imagem a partir da entrada do corredor, a ser captada a cerca de três metros de altura. O espectador (visitante) ao entrar no corredor rapidamente entra no campo de visão da câmara, mas quanto mais este se aproxima dos monitores mais longe fica da câmara e como resultado a sua imagem no monitor cada vez mais fica pequena. Outra questão é o facto de o espectador se ver de costas. Como é referenciado no site Media Art<sup>9</sup> esta obra joga com os elementos do espaço e tempo para provocar a desorientação do espectador: “Moreover, the feeling of alienation induced by walking away from yourself is heightened by your being enclosed in a narrow corridor. Here, rational orientation and emotional insecurity clash with each other. A person thus monitored suddenly slips into the role of someone monitoring their own activities.”<sup>10</sup>

Dan Graham, é outro um pioneiro na *performance* e Vídeo-arte nos anos 70, mais tarde centrando a sua atenção em projectos arquitecturais idealizados para a interacção social nos espaços públicos.<sup>11</sup> Um dos projectos que Dan Graham elaborou, entre outros do mesmo género, foi *Present Continuous Past(s)* (1974). Nele, através do meio do vídeo e aplicando-o numa sala rodeada de espelhos, Graham propõe ao observador um exercício sensorial que implica directamente a percepção de espaço e tempo, numa vídeo instalação constituída por uma câmara de videovigilância, um monitor TV-CRT, dois espelhos e um microprocessador.

Como o próprio Dan Graham (1990; 186) descreve a obra *Present Continuous Past(s)*, os espelhos reflectem o tempo presente. A câmara de vídeo grava o que está imediatamente à



**Fig. 5. Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974**

sua frente e a inteira reflexão da parede espelhada oposta. A imagem vista pela câmara (reflectindo tudo do espaço) aparece oito segundos mais tarde no monitor de vídeo. Aqui o espaço e tempo representado não é o presente. Se o espectador não está directamente em frente a câmara, esta grava o seu reflexo e o próprio reflexo do monitor. Um infinito regresso do *continuum* do tempo dentro do *continuum* do tempo (sempre separados por intervalos de oito segundos), onde o *continuum*

do tempo é criado.

Houve trabalhos feitos especificamente para a televisão. David Hall, realiza em Inglaterra vídeos feitos para intervalos televisivos, durante o Festival de Edemburgue que mais

<sup>9</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/live-taped-video-corridor/> , acedido a 28 de Janeiro de 2009

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/artist/d.graham/biography/> , acedido a 28 de Janeiro 2009

tarde viria a seleccionar para distribuição. 7 *TV Pieces* (1971), um projecto realizado em filme de 16 milímetros, que inclui *Burning TV*, *Tap*, *Street*, e *Two Figures*, foram feitos directamente para a televisão escocesa STV, e passavam sem explicação e sem créditos. Segundo Chris Meigh-Andrews o artista pretendia criar uma quebra na relação do espectador com a televisão e, como refere: “... *they were made specifically for the TV context, to be shown on ‘the box’, and take account of the specific properties of television as an object in the domestic environment*” (2006; 41). Em relação ao projecto Hall refere: “*Often I attempted to interface reality and image, apparatus and illusion – the spatio/temporal ambiguities of the medium. In one a water tap appears in the top corner of the blank screen. The tap is turned on and the cathode ray tube ‘fills with water’. The tap is removed. The water is drained out, this time with the water line obliquely inclined to the expected horizontal. The screen is again blank – normal service is resumed, and the illusion restored.*”<sup>12</sup>



**Fig. 6. David Hall, *Tap*, 7 TV Pieces, 1971**



**Fig. 7. David Hall, *Burning TV*, 7 TV Pieces, 1971**



**Fig. 8. David Hall, *Street*, 7 TV Pieces, 1971**

Como Meigh-Andrews refere: “*Tv Pieces further developed and extended Hall’s notions of ‘film as art work’ and filmic perspective to include the illusory space ‘behind’ the TV screen. In an entirely consistent manner the TV pieces adopt a formal approach which was specific to the medium of television.*” (2006; 41)

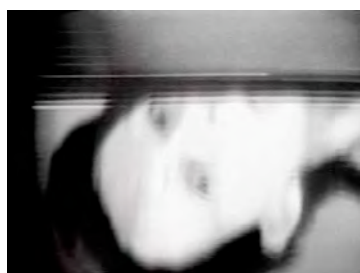
Para além da crítica à televisão enquadrada na sua vertente comercial, ou seja como *mass media*, a televisão enquanto meio de vigilância também foi alvo de consideração por parte de artistas. A título de exemplo Dieter Froese realiza *Not a Model for Big Brother’s spy-cycle* (1987), uma instalação que combina o circuito fechado com dois vídeo pré-gravados transforma o espaço da exposição em que, parafraseando Michael Rush (2003;30) os visitantes da galeria são filmados e expostos em monitores enquanto vêem imagens de outros a serem entrevistados acerca da sua actividade política.

Segundo Meigh-Andrews (2006; 158) Joan Jonas começa a fazer performances ao vivo em 1968, e só depois de fazer uma visita ao Japão começa a usar a Sony Portapak como parte

<sup>12</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/images/1/> acedido a 16 de Dezembro de 2008



integrante das suas danças performativas. Em paralelo com estes trabalhos, experimenta o vídeo de uma forma mais íntima, como o trabalho *Left Side, Right Side* (1972), explorando a



**Fig. 9. Joan Jonas, *Vertical Roll*, 1972**

relação entre o espaço pessoal e espaço da imagem. Através do uso de espelhos, o vídeo possibilitou que Jonas explorasse formas de reflexão, relacionando a sua experiência com a audiência com o uso do circuito fechado, apresentando o monitor de vídeo como um espelho.

Os trabalhos de Jonas relacionam directamente a performance e o vídeo, para trabalhar questões de ritual:

*“Exploring the dislocation of physical space and mythical female archetypes, Jonas's work occupies an important position in the development of both early formalist and early feminist video.”*<sup>13</sup>

Joan Jonas refere a sua atenção às questões de espaço e tempo, assim como, ao sistema de representação: *“Space was always a primary concern, and in considering the space of the monitor I then dealt with the box-like structure, positioning it in relation to myself. I tried to climb into the box, attempting to turn the illusion of flatness to one of depth. The focus was off myself.”*<sup>14</sup>

Em *Vertical Roll* (1972) Jonas usa a gravação como parte da performance *Organic Hony's Vertical Roll*, realizada no ano seguinte. Segundo Meigh-Andrews (2006; 159), Jonas estava interessada em apresentar uma percepção alterada do espaço psíquico. Jonas em *Vertical Roll* afecta a percepção da imagem da TV e do espaço em torno do monitor: *“Floors seem to rise when you look away from the continuous vertical roll.”*<sup>15</sup>



**Fig. 10. Dara Britnbaum, *Technology/Transformation: Wonder Woman*, 1979**

A possibilidade de montagem foi também utilizada como forma de explorar esta imagem com mensagens implícitas. Referida pelo seu conteúdo político Dara Britnbaum realizou *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) utilizando o loop em imagens apropriadas da televisão (da série *Wonder Woman*), usa a montagem com a intenção de subverter o sentido pretendido dos programas, sendo considerado pioneiro no género, como refere Meigh-Andrews

(2006; 84) vindo a influenciar a concretização do que chama *scratch video* (2006; 174)

<sup>13</sup> [http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$artistdetail?JONASJ](http://www.vdb.org/smackn.acgi$artistdetail?JONASJ), acedido a 13 de Junho de 2009

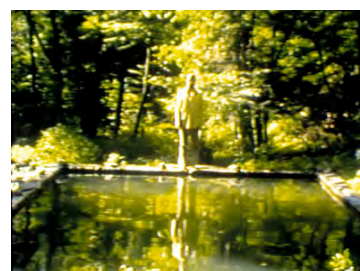
<sup>14</sup> Meigh-Andrews, Chris, *A History of Video Art: The Development of form and Function*, Nova Iorque: Berg, 2006 158.

<sup>15</sup> *Ibid.* p. 161



Bill Viola realiza *The Reflecting Pool* (1977-79) onde são exploradas as possibilidades do vídeo na sua génese ou plástica. O primeiro de um grupo de trabalhos com o título genérico de *The reflecting pool – Collected Work* (1977-80), é um exemplo da utilização da edição de imagem, que Meigh-Andrews refere marcar a mudança nos trabalhos mais formais anteriores do artista: “*Concurrent with this period of research, Viola developed notions about video as a medium with it was possible to express ideas about the ‘invisible’, or perhaps more accurately video as a medium which he could use to bridge the gap between visible phenomena and the forces of energy behind them.*” (2006; 185)

Quanto a este trabalho, é referido no site Electronic Arts Intermix<sup>16</sup>: “*In this work, all movement and change in an otherwise still scene is confined to the reflections on the surface of a pool in the woods. Suspended in time, a man hovers in a frozen, midair leap over the water, as subtle techniques of still-framing and multiple keying join disparate layers of time into a single coherent image. Viola writes that “the piece concerns the emergence of the individual into the natural world — a kind of baptism.”*”



**Fig. 11. Bill Viola, *The reflecting pool*, 1977-1979**

Meigh-Andrews (2006; 197-198) refere que com a maior possibilidade de manipulação não só aumenta o leque de técnicas passíveis de ser utilizadas; elas abrem a possibilidade para uma forma de experiência visual puramente abstracta na exploração das relações entre percepção e emoção.

No anos 80 passa a ser recorrente a utilização de vários monitores (como o *video wall*). Os artistas procurando explorar noções de escala ou a característica espacial do meio, passam a dar ênfase a relação dos monitores com o espaço da imagem ou ainda com o espaço entre monitores

Um exemplo desta exploração é *CruX* (1983-87), obra de Garry Hill, em que através de cinco monitores representa os extremos de uma cruz latina em que mostra a imagem de um homem crucificado.



**Fig. 12. Garry Hill, *CruX*, 1983-1987**

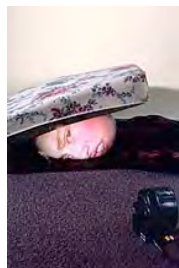
Segundo Elwes Catherine (2005; 1) nos anos 90 o imaginário popular cultural foi integrado na vídeo-arte, como parte de uma celebração da cultura visual contemporânea que substituíram os temas tradicionais de arte, bem como os mais políticos, tomando um lugar significativo nos museus e galerias. (2005; 3)

A viabilidade do vídeo projector, a partir dos finais dos anos 80, representa outro um meio da expansão da imagem vídeo para além do monitor. Apesar de ser utilizado

<sup>16</sup> <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=13746>, acedido a 19 de Maio de 2009

anteriormente o projector, como é exemplo a obra *men* (1974) de Peter Campos, este deixava muito a desejar especialmente quando comparado com as projecções de cinema.

A utilização do projector viria mais uma vez alargar os limites do enquadramento da Vídeo-arte, representando uma mudança no próprio museu (ver capítulo II – Experiência como Vídeo-arte)



**Fig. 13.**  
**Tony**  
**Oursler,**  
***Getaway***  
**#2, 1994**

Em *Getaway #2* Tony Oursler realiza uma instalação vídeo de 1 canal em que se estabelece uma relação entre a imagem e o espaço da obra. A imagem projectada num boneco de trapos dá vida a um ser, que mesmo estando preso, debaixo de um colchão, não deixa de afastar um espectador sensível à sua situação, por este lhe dirigir expressões verbais agressivas. Sylvia Martin (2006; 76) descreve esta obra da seguinte forma “*Em getaway #2, máquina e homem entram numa simbiose que não pode ser dissolvida. O rosto não existe sem os aparelhos, e a máquina não pode fazer declarações se a projecção não aparecer. Este complexo inter-relacionamento testemunha a influência mútua das diferentes perspectivas do olho humano e do olho mecânico. Por isso, no trabalho de Oursler os processos de percepção são tanto o assunto de discussão como uma anexação metal.*”

Incontornável ao contexto mais ressentido do vídeo são os do desenvolvimento das tecnologias computacionais de *hardware* e *software* que substituem máquinas de edição possibilitando um mais sofisticado manuseamento da imagem, mais uma vez confirmando a ligação meio do vídeo com as tecnologias disponíveis. Assim, na última década, como refere Meigh-Andrews (2006; 276), os artistas começaram a explorar o potencial das relações entre o espaço virtual e a interactividade. A partir da interactividade a obra estabelece uma nova relação com o espectador, que começa a ser encarado como colaborador/participante.

Como exemplo Meigh-Andrews refere o trabalho de Simon Biggs *Alchemy* de 1999 em que são utilizados dois monitores, sensíveis ao tacto do “participante”, na forma de um livro, que este pode explorar “desfolhando” as suas 34 páginas, compondo uma imagem imersiva.

### **3. Conclusão**

A obra é sempre fruto do seu contexto, e no caso da Vídeo-arte as possibilidades tecnológicas revelaram-se cruciais. Contudo, emergindo no contexto artístico dos anos 60, a Vídeo-arte remarca uma época de profundas mudanças da relação do artista com o seu contexto social e político. Questionando o seu papel social, o artista passa a ter uma nova

relação com os valores que o envolvem, quebrando com os paradigmas precedentes da arte moderna, a par com outras manifestações artísticas como a arte conceptual ou as *performances*.

São evidentes as relações estabelecidas entre Vídeo-arte e televisão no início desta manifestação artística, relatando as questões políticas estabelecidas pelo ícone televisivo. Contudo a apropriação do objecto televisivo iria para além do contexto doméstico de televisão comercial. Com o desenvolvimento das instalações vídeo, fosse através de imagem pré-gravadas ou em sistema de circuito fechado, colocariam também em questão o corpo do próprio artista assim como o corpo do espectador, alargando a noção de interactividade.

O desenvolvimento das tecnologias de edição da imagem vídeo, tanto electrónica como digital, abriu novas formas para os desenvolvimentos precedentes no contexto alargado da imagem reproduzida enquanto matéria bruta (como já acontecia com a imagem analógica) susceptível a um significado cada vez mais alargado e abstracto, tornando-a mais plástica e elástica, passível de ser habitada/participada pelo espectador .

O desenvolvimento das técnicas de reprodução e os consequentes novos paradigmas que introduzem no contexto artístico são sintomáticos de novas relações que se vão estabelecendo entre o homem e a imagem que conduzem ou apontam inevitavelmente para uma evolução de conceitos e questões de presença e espaço virtual.

## CAPÍTULO II

### Representação e intencionalidade do espaço e tempo

Com o surgimento das técnicas mecânicas de representação a possibilidade de representar o espaço é superada pela capacidade de representar o tempo. Como já Walter Benjamin referia em “*The work of Art in The Age of Mechanical Reproduction*”, as ligações entre a arte e as novas tecnologias, motivaram as transformações nas nossas noções de percepção. Se por um lado era possível a aceleração do processo de (re)produção da imagem, *aproximando* e conferindo um sentido tátil à obra de arte, essa aproximação retirava-lhe a sua aura, motivando uma aceleração que modificava os horizontes de percepção. Também Marshall McLuhan escreve sobre o papel dos *media* na expansão das nossas possibilidades de percepção.

Os conceitos de espaço e tempo da imagem em movimento foram largamente desenvolvidos no contexto do cinema<sup>17</sup>, despoletando inúmeras considerações acerca da forma como eram compreendidas a imagem e a montagem do cinema. Também a televisão viria a acrescentar, entre outras, questões quanto à presença da imagem. Mas no discurso dos artistas do vídeo estas questões tornam-se centrais, não só como elementos formais do vídeo importantes no contexto conceptual, mas por representarem novas formas de se reconhecerem a si e ao mundo que os rodeia.

Os artistas do vídeo através dos meios que lhes foram sendo disponibilizado pelos avanços da tecnologia, foram e são agentes cruciais na utilização crítica dos mesmos, reflectindo assim o seu contexto tanto social como político e artístico.

É então perceptível que as componentes temporais e espaciais são na verdade mais um elemento a ter em conta na análise da obra de vídeo, sendo o vídeo um meio que se distingue pela sua qualidade temporal; mas é também incontornável que, mais uma vez pela sua vertente ligada à tecnológica, estes conceitos foram ao longo dos anos sendo reformulados, e o “aqui” e “agora” sofrendo alterações.

Tal como no capítulo anterior este dividir-se-á em duas alíneas: a primeira dirige-se fundamentalmente para as noções de espaço e tempo da imagem vídeo; a segunda dirige-se às ligações do espaço e tempo do vídeo com o espaço envolvente da obra de vídeo reflectindo o tipo de relação que estabelece com o espectador.

---

<sup>17</sup> Tome-se como exemplo os textos de Gilles Deleuze, Noël Burch, André Bazin

## 1. Espaço e tempo

Como nos diz Heike Helfert, o desenvolvimento dos meios técnicos de reprodução, como a fotografia e o cinema no século dezanove, proporcionou métodos inteiramente novos de representação e de linguagem formal: *“In film and later in video, the possibility of depicting space is supplemented with the capacity to represent processes and movement.”*<sup>18</sup> O tempo é incluído como elemento adicional ao repertório dos meios de representação, abrindo novas possibilidades estéticas que não poderiam ser desenvolvidas sem fundamentais pré-condições tecnológicas.

Vários artistas como Dam Graham, Bruce Nauman e Vito Acconci, e Thierry Kuntzel, Klaus vom Bruch, Jenny Holzer, Gretchen Bender, utilizam o tempo e o espaço como elementos ao quais fazem alusão directa nas suas obras. Assim Franck Popper sublinha: *“In videographic productions, the video image many different forms: the biographical image, the exploration in continuous time of visual details; the juxtaposition of expanding geometrical forms; differently angled distortions of meaningful image; temporal narration and analysis. Each of these categories, corresponding to specific videograms, is profoundly marked by the personal intervention of the artist.”* (1993; 59)

É característico da Vídeo-arte a reflexão teórica no factor de tempo e as relações entre espaço e tempo. Exemplo disso é a sua aplicação prática em vídeo-esculturas, *enviromentes* e instalações, na readaptação de performances e outros eventos teatrais em conjunto com a tecnologia vídeo ou os mais recentes exemplos de combinação entre vídeo e as tecnologias computacionais. O vídeo como meio baseado no tempo como o cinema difere deste pela forma como trabalha esse mesmo elemento, traduzindo-se na forma como nos aproximamos e reconhecemos esta imagem. Segundo Franck Popper: *“The fundamental difference between cinema and video, even at the experimental level, lies in their respective treatment of the time factor. Video can, and does, represent real time, which, in cinematic projects such as those of Léger and Andy Warhol, emerges as a self-contradictory element.”* (1993; 56) . Referindo as ideias de Hermine Freed, Frank Popper concorda que a questão do tempo é crucial para a importância da Vídeo-arte e que ela reflecte as mudanças que se foram formando no nosso sentido de tempo e espaço pela capacidade do vídeo de monitorizar imagens no imediato ou, até, mesmo pela sua capacidade de se ter ao mesmo tempo imagens de vários sítios.

---

<sup>18</sup> Helfert, Heike, *Technological Constructions of Space-Time: Aspects of perception: in* [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/perception/1/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/1/), acedido a 21 de Janeiro de 2008

No entanto a exploração esta imagem não deixa de se relacionar com os seu parentes mais próximos, como o cinema e a televisão. O cinema e a televisão são na verdade a chave para entender o contexto e plástica do vídeo.

Segundo Gilles Deleuze (2004) a ilusão cinematográfica é construída através de uma imagem média, ou seja, é na continuidade da sucessão de fotogramas que se descreve a figura que nos apresenta. O espaço da imagem cinematográfica é de facto o espaço representado (ausente) enquanto que o tempo desta imagem é a própria duração da imagem. Mas entre as duas existe o movimento que expressa qualitativamente o que é representado. Aos limites desse espaço dá-se o nome de enquadramento: “*Chama-se enquadramento a determinação de um sistema fechado que compreende tudo o que está presente na imagem*”(2004; 25). Deleuze atribui ao enquadramento a qualidade de desterritorialização referindo: “A razão última disso é que a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum áquilo que não a tem, plano distante de paisagem e primeiro plano de rosto, sistema astronómico e gota de água, partes que não apresentam um mesmo denominador de distância, de relevo, de luz. Em todos esses sentidos, o quadro assegura uma desterritorialização da imagem.” (2004; 28)

Na sua análise da imagem cinematográfica, Noël Burch chega mesmo a fazer um levantamento das possibilidades de articulação do espaço e do tempo no cinema, por considerar que formalmente um filme é uma sucessão de fatias de tempo e fatias de espaço, dando enfoque as qualidades de “fora de campo”<sup>19</sup> e de “raccord”<sup>20</sup>. Como refere Noël Burch o único espaço do cinema é o da tela, infinitamente manipulável através de toda uma série de espaços possíveis, possibilitando a utilização da desorientação do espectador como instrumento fundamental.

O vídeo, como imagem bruta, captada através de uma câmara corresponde a uma imagem semelhante à imagem do cinema analógico, sendo por isso também determinada pelo sistema de enquadramento e desterritorialização. Mas ao contrário do cinema, o espaço do vídeo não se restringe ao espaço da “tela”.

Já com as técnicas mecânicas de reprodução, como a fotografia e o cinema, introduzem-se questões referentes a noção de presença. No artigo “*Teatro e Cinema*” de André

---

<sup>19</sup> Do espaço de campo (ou enquadramento), Noël Burch, diz ser “tudo aquilo que o olho apreende no ecrã”, ao passo que o *fora-de-campo* seria a continuação do espaço que já não se vê mas que se subentende, ou seja, o conjunto de projecções imaginárias que se estendem para lá dos limites do quadro, o fora de campo atrás da câmara e por fim tudo aquilo que se encontra atrás do cenário.(1973; 27)

<sup>20</sup> *Raccord* é a palavra utilizada para designar a mudança de plano, em que se estabelece ou não relações espaciais ou temporais entre dois planos, tanto quanto possível apagados como tais, de maneira que o espectador possa concentrar toda a atenção na continuidade da narrativa visual. (1973; 12)

Bazin é posta em causa a questão de presença de fotografia e cinema. Para André Bazin (1992; 162) a presença define-se em relação ao espaço e tempo: “*«Estar em presença» de alguém é reconhecer que é nosso contemporâneo e verificar que se encontra na zona de acesso natural dos nossos sentidos.*” (1992; 163). A fotografia distinguir-se-ia das artes plásticas por proceder a uma verdadeira tomada de luz, mais do que semelhante mas como uma espécie de identidade<sup>21</sup>. Assim Bazin indica : “*A fotografia é uma técnica fraca na medida em que a sua instantaneidade a obriga a só apanhar o tempo em corte.*” Quanto ao cinema, Bazin sublinha que este não é impotente para nos colocar «em presença» do actor: “*Fá-lo à maneira de um espelho (aceitando-se que substitua a presença do que nele se reflecte), mas de um espelho de reflexo retardado, em que o aço retivesse a imagem.*” Em nota de rodapé no mesmo artigo Bazin acrescenta: “*A televisão vem naturalmente acrescentar uma variedade nova às «pseudopresenças» provindas das técnicas científicas de reprodução inauguradas pela fotografia. No pequeno ecrã, nas emissões em directo está desta vez mesmo temporal e espacialmente presente.*” (1992; 163) Para André Bazin (1992; 164) “*Tudo se passa como se no parâmetro Tempo-Espaço que define a presença, o cinema não nos restituísse de facto mais do que uma fraca duração, diminuída mas não reduzida a zero, enquanto a multiplicação do factor espacial restabeleceria o equilíbrio da equação psicológica.*” (1992; 164)

Como Frank Pooper indica, outra das diferenças do cinema e da Vídeo-arte envolve a “*apresentação*” (1992; 57) visual diferindo do cinema entendido como “espelho” retardado. Margaret Morse refere : “*Art on the plane of presentation can be contrasted to art as representation, an evocation of absence that been the focus of artistic exploration since the Renaissance. Representation invokes things apart from us, using language as a window on another world.* ” (1990; 156) Ao contrário do cinema, o espectador (visitante) de uma instalação vídeo é envolvido por um aqui e agora não representado mas vivido.

A relação da televisão e da imagem vídeo, antevê por outro lado, outro tipo de espaço e de tempo. Profundamente associada a televisão comercial e ao próprio monitor televisivo, o vídeo começou logo por se enquadrar numa dinâmica diferente.

Hermine Freed que reflectiu sobre os conceitos de tempo, memória e simultaneidade do vídeo refere em “*In time, of time*”<sup>22</sup> que a nossa noção de tempo tem vindo a mudar em direcção a noções de instantaneidade e simultaneidade. Para o autor, se o Cubismo e o Futurismo estavam interessados em mudar o nosso sentido de espaço e tempo, como resultado da era industrial, vivemos agora no tempo a instantaneidade: “*Instantaneity is the*

---

<sup>21</sup> André Bazin refere que o bilhete de identidade só é concebível no tempo da fotografia (1992; 163)

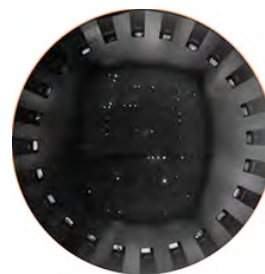
<sup>22</sup> Freed, Hermine, *In time, of time*: in [www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf](http://www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf),  
acedido a 12 de Julho de 2009

*byword of our era: instant global communications, instant memory banks, instant relay, instant computations, instant relay, instant food*'. Segundo Freed, também no que concerne às metodologias de instantaneidade está a noção de simultaneidade. “*We no longer live our lives as if the events in which we are engaged are the only events consider. The simply act of changing channels causes us to be aware of multiple events occurring simultaneously.*”<sup>23</sup>

Freed indica que o vídeo, em particular, deixa-se usar em experiências que alteram o nosso sentido de tempo e espaço: “*Video is now having the same effect on art that the camera had a century ago: now it is possible to record in time and space, with sight and sound, play it back immediately, or see it as it is happening, and, possibly from a distance of thousands of miles.*”<sup>24</sup>

Um trabalho que parece retratar a ideia de simultaneidade e imediatez do vídeo, é o trabalho de Ira Schneider *Time Zones* (1977-80),

Apesar de se tratarem de imagem gravadas Schneider dispõe em círculo imagens vídeo de vários pontos do mundo à mesma hora. Embora ainda não estivessem desenvolvidas as técnicas de transmissão de imagem por satélite, Schneider pretendia criar um espaço e simultaneidade.



**Fig. 14. Ira Schneider, *Time Zones*, 1980**

William Kaizen (2008; 258), escreve mesmo que vários foram os artistas, como Paik, Gillette ou Dan Graham, que referenciaram a imediatez do vídeo: “*While not necessarily apparent in the midst of video’s emergence, given an examination of the historical record it becomes clear that immediacy was the one distinguishing characteristics claimed more frequently for video than any other.*” (2008; 261)

No artigo *Video, flows and real time* Maurizio Lazzarato faz observações interessantes acerca daquilo que chama de ontologia do vídeo. Partindo da imagem cinematográfica, Lazzarato refere que a imagem vídeo, ao contrário daquela, nos dá a “matéria-tempo”. Partindo da ideia de que a fotografia já cristalizava o tempo pela velocidade do obturador, fixando-o, e que o cinema faria essa mesma imagem correr, o que proporcionaria a ilusão de movimento referida por Henri Bergson, sublinha que a imagem vídeo por sua vez é “pura oscilação” da luz: “*In terms of the technical creation of images, the genetic element of cinema is still the photogram (...) It does not yet submerge itself in the matter of the images.*” (2006; 284). Para Lazzarato a imagem vídeo é a constante remodelação feita electronicamente, retirando o movimento das oscilações da matéria, sendo ela mesma oscilação, fluxo, não podendo ser representada, apenas

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> *Ibid.*



compilada ou arranjada. Utilizando as palavras de Nam June Paik, Lazzarato especifica que a imagem o vídeo *é tempo*.

Assim, na combinação da já conhecida imagem cinematográfica e a imediaticidade da televisão e a possibilidade de reprodução imediata do vídeo revela que a Vídeo-arte explora de facto a relação entre a imagem (enquanto espaço virtual) e o objecto /espaço e espectador (na sua dimensão real), ou seja, na relação da imagem com a realidade

Frank Popper refere que : *“Space, always the province of the artist, is also shown in its experimental dimensions. Both the time space dimentions of Video Art related directly to the integrated sensory and mental responses required for each person to communicate successfully with the informaton-saturated environment.”*(1993; 56).

Com o desenvolvimento do computador é possível então ter uma imagem digital. Com a imagem digital a questão desloca-se para a construção de uma trama de dados informáticos, em que a impressão fotossensível é convertida em linguagem informática. *Média* e computadores acabam por se fundir num só. Todos meios existentes são traduzidos em informação numérica acessível ao computador.

Mais do que a ausência do referente, esta imagem apresenta também ausência de materialidade. *“Ser pura matemática, condição que caracteriza a imagem digital como um dos adventos da tecnologia empurra-a para aquilo que é virtual e as suas consequências no plano da simulação, na verdade poderá ser a chave para uma leitura diferente da nossa “cultura visual”*”(Bernardino, 2006; 157)

Em relação a manipulação e acessibilidade da imagem digital, em contraste com os velhos suportes, como o filme ou a fita magnética, onde a informação é organizada sequencialmente, a RAM<sup>25</sup> (Random Access Memory) alisa a informação. Como Frank Pooper indica, além do melhoramento da possibilidade de tratamento da imagem no processo digital, a edição computacional altera drasticamente os conceitos de construção de imagem. Com as possibilidades oferecidas por este meio a imagem não conhece limites, tornando-se uma realidade *elástica* altamente manipulável. O conceito de interactividade é alargado ao toque, com a utilização de *inputs* que reagem à presença do espectador/participante desenvolvendo mais uma vês a questão da imersão.

Assim a utilização do vídeo digital enquanto imagem gerada através da câmara digital ou como imagem passível de ser manipulada , torna-se matéria bruta à mercê da manipulação aproximando ainda mais a imagem da pele.

---

<sup>25</sup> Componente hardware que completa um computador, que permite o acesso aleatório de informação.

## 2. Experiência como Vídeo-arte

Com os trabalhos de Nam June Paik e de Wolf Vostell, como *Zen for Tv* (1963) e *TV De-coll/ages* (1958) é introduzida a televisão tanto como objecto como meio de transmissão na esfera das obras artísticas, mas só nos anos 60 se tornou possível a utilização de leitor de cassetes ou da câmara.

Apesar de se poder, a partir de então, utilizar o monitor como uma forma de exposição de expressão artística, não deixava de estar intrinsecamente associada à televisão comercial enquanto objecto do ambiente doméstico. Como Davil Hall havia referido, a associação inevitável com a televisão comercial persistiria enquanto era usada a caixa televisiva na exposição dos trabalhos. Esta deslocação do objecto para o contexto da galeria correspondia a um deslocamento em muito semelhante aos *readymade* de Marcel Duchamp como acontece com a *Fonte* (1917).

O aproveitamento desta deslocação do televisivo doméstico para o contexto da galeria seria intrínseco em trabalhos de femininos como *Semiotics of the Kitchen* (1975) de Martha Rosler como aponta Elwes “By the 1970s, feminists had introduced personal experience into the public space of art and, in *Semiotics of the Kitchen* (1975), Martha Rosler made the link between the domestic as it is portrayed on television and the experience of real women trapped in domesticity.” (2005; 142)

Muitos artistas utilizariam as questões em torno do espectador de TV, tanto recriado a situação de espectador no espaço de galeria, como transmitindo imagens através de estações televisivas como por exemplo *Tv Buddha* (1974) de Nam June Paik ou *Tv as a Fireplace* (1969) de Jan Dibbets.



Fig. 15. Nam June Paik, *Tv Buddha*, 1974



Fig. 16. Jan Dibbets, *Tv as a Fireplace*, 1969

A utilização da imagem televisiva, enquanto ligada à televisão comercial, revela e explora a pré-condição de telespectador analisando a sua condição, baseada na co-presença da imagem e do espectador gerada pelo ambiente doméstico. Neste sentido a utilização da televisão no

espaço da galeria passa a ser usado como objecto artístico deixando de ser estritamente doméstico, como se lê nas palavras de Elwes: *“The social dimension is lost as the television or monitor, now elevated to the status of art and stripped of its usual entourage of nick-knacks and domestic lights, takes on the aesthetic pretensions of sculpture. It no longer invites intimacy, but engenders reverence and a more distant appreciation of concept and form.”* (2005; 143)

Utilizando a tecnologia vídeo e explorando a possibilidade do circuito fechado, o espectador passa a ser muitas vezes o objecto de imagem. Em contexto de vídeo vigilância, nas ralações de espaço e tempo das obras, os espectadores são convidados a *viver* o espaço da galeria como elementos da própria obra.

A forma como é exposta a Vídeo-arte realça novas características e contextos da galeria. A instalação vídeo referida por Margaret Morse em *“The Body, the image, and the space-in-between”*, estabelece relações complexas entre todos elementos que a constroem. Processo que, segundo a autora, sugere a ocupação de um espaço proporcionando uma nova forma de estar perante a obra *“the visitor to an installation,(...),is surrounded by a spatial here and now, enclosed within a construction that is grounded in actual (not illusionistic) space.”* (1990; 156). Morse (1990; 159) distingue ainda dois tipos de instalação através da imagem vídeo: a que utiliza o circuito fechado explorando a relação entre as imagens e o espaço envolvente; e a que usa gravações de vídeo numa experiência corporal de preposições conceptuais e mundos imaginários de memória e antecipação; definindo-as como *performativas* ou *declarativas*. Segundo a mesma autora os vários trabalhos de instalação têm diferentes graus na ocupação do espaço, sejam eles *video wall*, vídeo escultura, ou vídeo instalação. Mas pela sua característica de instalação modifica intrinsecamente o espaço do museu, por um lado revigorando os espaços em torno da obra, fazendo com que o visitante tome consciência do museu como uma mega instalação, por outro tornando a obra unicamente compreensível aquando da sua visita.

A escala da imagem do monitor foi também elemento de exploração. A introdução de vários monitores em forma de parede (*video wall*) possibilitavam o aumento da escala proporcionando o que Elwes refere ser de uma relação próxima à imersiva imagem cinematográfica, reduzindo-se os espaços entre os monitores de TV: *“The effect of the magnification brought video close to the immersive experience of film and yet the constant shifting of images across monitors, the repetitions and alterations in scale created a self-reflexivity consistent with video art’s own conceptual precepts. The Videowall also produced a hypnotic and seductive sensory experience. As Littman observed, the viewers never forgot the grid of monitors or ‘the dynamics of the camera and Videowall technology’ but the works also ‘created a sense of flow and counterflow.’* (2005; 147)

Outros artistas interessaram-se antes pelo espaço entre monitores para criar espaço conceptual e físico, alertando os espectadores da sua própria capacidade de imaginação e dedução. Meigh-Andrews refere que no seu próprio trabalho *Eau d'Artifice* (1990) como sendo uma vídeo escultura. O espaço entre monitores era um elemento crucial da experiência. A partir de 35 monitores expostos numa pirâmide circular de 7 níveis, apresenta imagens e sons de água, para construir uma fonte artificial 'electrónica' no espaço da galeria. “*My intention was to make viewer aware of their own crucial contribution to the illusionary idea of the fountain- the spaces between each layer of monitors only implied the flow of water, thus the fountain was a special kind of 'fiction'.*” (2006; 250)



**Fig. 17.**  
**Meigh-**  
**Andrews,**  
***Eau d'Artifice***  
**, 1990**

Franck Pooper refere: “*In the case of video sculptures and environments, we can recall that Marshall McLuhan stressed the polysensorial quality of the video image and its tactility. These characteristics are highlighted in video sculptures, complex productions in which the video image is fed through several monitors creating a complex visual construction that reacts to the immediate surroundings. In video environments and installations the spectator is invited to move as if along a path to be explored, for the artist offers a series of comparisons between different points of view and images in an attempt to dislodge the spectator's habitual perceptions.*” (1993; 59)

Com o desenvolvimento da tecnologia de vídeo projector a escala da imagem pode então ser reconfigurada para o tamanho da tela de cinema. O objecto tridimensional da caixa televisiva deixa ao poucos de ocupar o lugar central, podendo a imagem ser agora transformada para uma experiência mais parecida à imersiva imagem cinematográfica. Este tipo de reprodução da imagem é também utilizada como forma de romper com os limites do enquadramento. Tony Oursler, projectando imagens em superfícies de objectos cria situações a partir da figura humana relacionando o poder da tecnologia com os desejos humanos, rompendo com qualquer tipo de enquadramento pré-estabelecido.

A consecutiva utilização do projector provoca outra grande alteração no espaço do museu, na necessidade de escurecer o espaço de projecção. Ursula Frohne refere: “*Since 1945, the reception of modern art has been inseparably united with the representative function of the white cube as a framing device. In a white cube, an object is dissociated from its real surroundings, and this de-contextualization elevates the object to the status of an artwork*” (2008; 357) Com a utilização da projecção e consecutiva transformação do cubo branco para a caixa preta, modifica a morfologia do espaço e a experiência do espectador. Como Ursula Frohne descreve: “*Black box fascinates because its magic is of an entirely different order. it draws its power from the revitalisation of a*

*stimulating aesthetic rooted in the immersive effect of the spectacle, which beckons with the theatrical allure of the unknown. Immersed in the illusory worlds of video spaces, viewers can cross the threshold of the immeasurable without jeopardising their own physical safety.”*(2008; 357)

A introdução do computador no contexto artístico viria mais uma vez a transformar os parâmetros do vídeo tornando-se possível o vídeo interactivo. Mais uma vez espectador é chamado para a chave do paradigma , tornando a obra apenas reconhecível através da acção e experiência da mesma. Em seu turno, este deixa de ser o espectador ou o visitante passando a ser considerado como o operador.

### **3. Conclusão**

A utilização da televisão na Vídeo-arte acarretam elementos que não deixam de ser pensados e utilizados pelos artistas do vídeo. A própria evolução do vídeo, enquanto tecnologia em constante desenvolvimento, interessou aos artistas como meio para explorar conceitos e espaços.

A imagem vídeo sendo diferente da imagem cinematográfica traz novas formas de ler a imagem e o mundo. O artista do vídeo, explorando as suas possibilidades imagéticas, alargou a nossa forma de nos relacionarmos com esta imagem, muitas vezes transformado a relação do espectador com o espaço em que estava inserida, alertando para a sua própria condição tanto física como sensível.

Utilizando as condições desta imagem, os artistas questionam a relação que se estabelece entre estas e a capacidade de dedução e imaginação do próprio espectador, expondo e explorando novas formas de a compreender.

Seja com deslocamento do objecto televisivo do contexto domestico para a galeria ou através do circuito fechado é explorada a imagem em tempo real em jogos de percepção entre a imagem e o visitante da instalação.

## CAPÍTULO III

### Projectos de experimentação artística

Importa na dinâmica de dissertação por projecto, condição prevista para a conclusão de Mestrado Criação Artística Contemporânea, a exposição dos projectos práticos, acompanhados de uma exposição em formato de relatório, como um dos parâmetros para a sua apresentação. A seguinte dissertação fica então completa com a apresentação de três projectos em espaço de exposição para assim sustentar as pesquisas realizadas.

A cada obra exposta corresponde uma forma possível de tratar a questão do espaço e tempo no vídeo que, como já foi referido, interessa e está implícita ao meio da Vídeo-arte. Como se trata fundamentalmente de elementos formais a importância dos mesmos está na forma como se utilizam e para que questões levantam. Na óptica de exploração destes conceitos caracterizo todos eles como experiências que realizo para melhor compreender o que significam e como se integram no contexto de galeria/museu.

Assume-se a necessidade de expor o enquadramento da obra tanto conceptual como prático servindo de sustentação reflexiva e crítica dos projectos, criando um corpo de trabalho que se dirige fundamentalmente à criação de conhecimento estético.

Os relatórios seguiram então com a seguinte forma: Introdução ao trabalho, desenvolvimento conceptual e descrição da execução por etapas.

No trabalho **#2** reflecto sobre as qualidades de espaço e tempo numa vídeo instalação. Como obra efémera construo e tento absorver o espaço em torno de dois monitores tentando chamar a atenção do observador para a sua capacidade de dedução e imaginação, promovendo a interacção.

No trabalho **Onde?**, um trabalho essencialmente imagético, procuro através da manipulação e montagem (des)construir a minha própria imagem. Considerando o contexto actual da imagem liberta de qualquer condição pré-existente tornando-se auto-referente, exploro o meu busto na condição temporal do vídeo

No trabalho **White Box** dirijo-me essencialmente à condição genérica da galeria, onde o conjunto das obras anteriores é exposto, alertando para o estatuto do espaço enquanto lugar da obra.

## Projecto I – #2

#2 é uma instalação vídeo que questiona o espaço entre dois monitores de vídeo, tanto a nível imagético como físico. O conceito de espaço, para além dos objectos da obra, é então colocado como ponto principal a ser interpretado nesta peça, entre vídeo-escultura e instalação vídeo, dando relevância *in loco* ao espaço e tempo da obra como elemento a ter em conta.

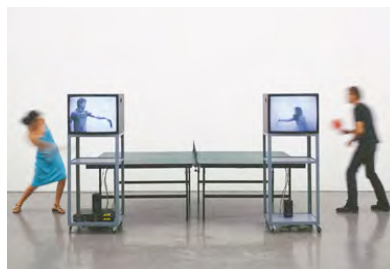
**Palavras-chave:** Espaço, imagem movimento, instalação, espectador.

### “#2”

Principalmente tento subverter a relação que parece existir entre a realidade e a imagem-movimento, o *aparatus* da obra e a ilusão criada pela imagem, jogando com a ambiguidade espaço/tempo inerente ao meio do vídeo, jogando também com o conceito de desterritorialização referido por Deleuze. (Capítulo II – Espaço e tempo). Sendo a imagem vídeo semelhante à do cinema, por reunir todos os elementos da imagem dentro de um enquadramento, estes tornam-se isentos de relação com o demais *mundo* em tornos deles, mas relevantes no contexto em que são expostos.

Se, por um lado, uma aproximação à utilização de monitores levanta questões em torno da relação que se estabelece com o objecto “monitor televisivo” e o espaço envolvente relativamente à forma como me coloco enquanto espectador, por outro, a relação entre mais do que um elemento levanta questões em torno da sua ligação.

Na verdade e enquanto fazia pesquisas gerais para a dissertação na internet, encontrei uma obra tecnicamente em muito parecida com a que pretendia realizar. *Vídeo-Ping-Pong* (1974), de Ernst Caramelle, é exactamente uma vídeo instalação que estabelece a relação entre dois monitores mas neste caso acompanhados de uma mesa, rackets e bolas de ping-pong.



**Fig. 18. Video-Ping-Pong (1974), Ernst Caramelle**

Uma instalação com dois monitores, duas cassetes e som, com a duração de 45 minutos em loop, completa por duas mesas para os monitores, uma mesa, rackets e bolas de ping-pong, convida a imaginar a acção da bola entre os dois monitores. Desta obra Catherine Elwes refere que chama a atenção do espectador para o espaço entre monitores tornando-o conscientes da sua própria condição sensível: *“In Video Ping Pong (1974) Ernst Caramelle set two monitors at either end of a ping-pong table. The images showed two players batting a ball back and forth in perfect synch. The trajectory between one and the other was left for the viewer to extrapolate from the gap between the monitors. In so doing, spectators became aware of their own powers of deduction and imagination.”* (2005; 148)

Em #2 está implícita a relação do espectador com a televisão comercial mas também com a imagem que ela transmite. Mais do que estabelecer uma relação entre os dois monitores é proposto ao espectador uma verdadeira experiência sensorial

## **Execução**

### **1º etapa**

Já envolvida no desenvolvimento da dissertação foi proposto, por parte do Professor Doutor Paulo Bernardino, a apresentação de um trabalho vídeo, com a intenção de ser integrado no festival de Avanca 2009.

Aproveitando a oportunidade de experimentar uma obra em espaço de exposição pareceu-me a ocasião ideal para pôr à prova a relação que se pode estabelecer entre duas imagens vídeo. Para isso tento provocar uma situação/acontecimento entre dois monitores de televisão.

Sou praticante de arco e flecha e umas das grandes regras do arco é a obrigatoriedade de nunca se poder armar o arco quando há a possibilidade de alguém estar no ângulo de 180º a nossa frente. A força de lançamento de uma flecha mesmo que com pouca pressão, exercida ao puxar a corda do arco, é a suficiente para provocar danos na vítima. Há então, nas sessões de tiro de arco, uma verdadeira suspensão das actividades em frente ao arqueiro enquanto este não termina a sua sessão de tiro.

A utilização desse momento de tensão pareceu-me interessante para a exploração de um clímax na acção entre dois monitores.



Descrição dos vídeos:

Monitor 1: Rapariga entra pelo lado esquerdo do enquadramento e começa a lançar flechas em direcção contrária, até estas acabarem. Quando termina de lançar, olha para a sua frente saindo seguidamente por onde entrou.

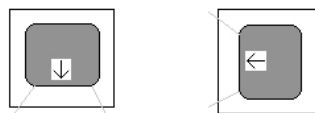
Monitor 2 : Vê-se um alvo no qual vão chegando flechas até ao momento em que entra, pelo lado direito, um rapaz que se coloca mesmo em frente no alvo. Pouco tempo depois sai de enquadramento por onde entrou . Voltam a chegar flechas em direcção do alvo.

Para isso filmo, com câmara fixa, um primeiro plano (monitor 1) de uma arqueira em sessão de tiro. O vídeo do 1º monitor resume-se a essa acção.

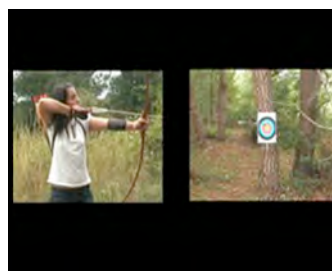
Num segundo plano(monitor 2), a questão estava em mostrar flechas a atingirem o alvo quando alguém se mete na direcção destas. Para tal, num plano fixo mais longo, começo por mostrar as flechas a atingirem o alvo. Sem deixar de filmar, deixo de fazer tiro e entra o rapaz, colocando-se num sítio pré-estabelecido, para que fique entre o alvo e a câmara. Passados uns segundos, quando por fim o rapaz sai do ângulo de perigo, volto a fazer o tiro.

Na edição o plano que requer mais montagem é o do alvo (monitor 2). Numa montagem em paralelo com as duas imagens, faço coincidir, através de cortes entre os dois planos, o tiro da arqueira com a natural consequente fixação da flecha no alvo. Quando finalmente o rapaz entra no plano os dois vídeos correm sem montagem. Deixando o rapaz de estar na imagem volto a sincronizar o tiro do primeiro vídeo com o do segundo.

Pela disposição dos monitores de TV e pelos elementos da imagem cria-se uma ligação entre as duas, de causa e efeito.



**Fig. 19. 1º diagrama de exposição dos monitores**



**Fig. 20. Frames dos vídeos a apresentar nos monitores**

Na forma como foram filmados os planos, previa-se a colocação dos monitores de forma perpendicular como demonstro na imagem acima (Fig. 16). Esta primeira forma

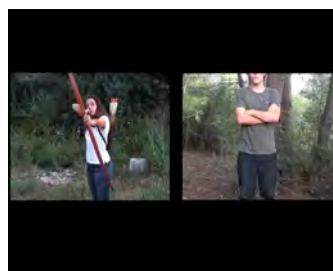
prendia-se essencialmente ao facto de não ter equacionado a confrontação do tiro com a câmara de filmar. Quando estruturada, a peça revelou que esta forma de filmagem e consequente exposição fazia com que o espectador estivesse preferencialmente de um lado dos monitores, dando pouco dinamismo à vídeo instalação, tornando-o sempre um *voyeur*. Tratando-se de uma peça que tem a intenção de tocar no espaço do espectador, conclui-se que sem o discurso directo do monitor 1, ou seja a confrontação do tiro com a câmara de filmar, o dinamismo pretendido não é estabelecido, tendo forçosamente de se reequacionar toda a peça.

## 2ª etapa

É necessário voltar a filmar e fazer nova montagem mas deste vez confrontando-se a câmara de frente.



**Fig. 21. 2º diagrama de exposição dos monitores**



**Fig. 22. Frames dos vídeos a apresentar nos monitores**

Nesta fase existem, então, duas questões a resolver: o problema de apontar a flecha em direcção a câmara, sem que esta fosse afectada, e a consciência de que não poderia ser dado o tiro em qualquer direcção.

A resolução do primeiro problema consistia no simples facto de não apontar directamente para a objectiva, o que colocava a questão: Para onde apontar?

A imagem pré-gravada de vídeo, quando transmitida num monitor, tem naturalmente o enquadramento da mesma, e apontar para fora desse enquadramento remete sempre para um fora-de-campo da própria imagem (ver Capítulo II – Espaço e tempo). Pensando nessas questões optei por apontar as flechas para o “lado” inferior do enquadramento, porque assim mesmo apontando para um fora-de-campo, a câmara, como olho mecânico, mostra a direcção mais próxima da desejada, ou seja o espectador e o monitor em frente.

O processo de montagem é semelhante à experiência anterior. A imagem do monitor 2 é da mesma forma editada para criar alguma sincronização.

Resolvida a questão da perspectiva o vídeo é exposto no festival Avanca 2009 com dois monitores frente a frente, com espaço suficiente para a circulação do/a espectador/a. O vídeo do primeiro monitor passa a enfrentar não só o segundo vídeo mas também o espectador.



Fig. 23.  
Cartaz de  
exposição do  
festival

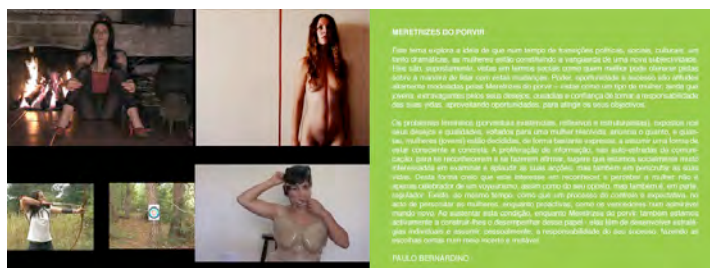


Fig. 24. Cartaz de apresentação da mostra de Vídeo-arte  
– Meretrizes do porvir, Festival de Avança, 2009



Fig. 25. Fotografia de  
monitor 1, #2

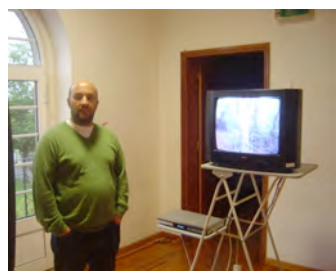


Fig. 26. Fotografia de  
monitor 2, #2

Sinopse apresentada no Festival Avanca

Em #2 o visitante encontra-se com dois monitores, dois vídeos, dois momentos, parecidos na linguagem mas diferentes no tempo e no espaço do registo videográfico. Os dois vídeos representam duas acções aparentemente contínuas, de um tiro de arco e um alvo, construídos para estarem em frente um do outro. Dois registos distintos a conviverem entre si *in loco* num duelo, mais ilusório do que real ou objectivo. No meio dos dois gera-se um espaço psicológico de uma acção em continuidade. Está então feito o convite ao visitante para encontrar o seu lugar. Entre a flecha e o alvo dos dois vídeos e o espectador nada mais há que

o espaço psicológico que atinge o clímax sem que na realidade nenhuma acção dramática aconteça, porque na verdade, embora o contexto assim faça parecer, não se trata de facto da representação da mesma acção em ambos os vídeos. Tentando subverter a linguagem que, aos poucos, se foi construindo no espectador, desde o início do cinema, e alertado o espectador para o seu poder de dedução e imaginação, estes dois vídeos tentam representar através de imagem pré-gravada o que é puramente subjectivo, exponho como metáfora da ideia de que o espaço da minha acção no mundo, parte da minha subjectividade para o exterior, não coincidindo, necessariamente, com a ordem natural das coisas, mas antes como potencial, um acto de fé.

Durante a exposição apercebo-me da clara posição dos observadores. De forma natural evitavam passar por entre os monitores, tornando-se espectadores do “jogo” tentando acompanhar o tiro da flecha.

### **3º etapa**

A limpeza dos elementos “supérfluos” tornou-se importante para que não se dispersassem elementos principais. Por se tornarem vídeos com muitos elementos susceptíveis, entre outras, coisas a oscilações, por causa do vento etc. , a sua eliminação favorece a montagem para a continuidade desejada entre cortes no plano editado do monitor 2.

Mostra-se então necessário fazer novas filmagens.

Como se trata de um tiro com arco, ter amplitude no espaço em que se vai fazer o tiro é importante. A primeira opção seria um espaço pronto para o tiro de flecha. Uma das possibilidades disponível é o pavilhão da Académica para a prática deste desporto. Os motivos pelos quais não realizei as filmagens no pavilhão deveram-se principalmente ao facto de o pavilhão não apresentar limpeza de elementos, e pelo facto de ter uma luz insuficiente para os meios a que tenho acesso. Sendo um espaço para a prática desportiva, em que ocorrem durante o dia varias actividades, o pavilhão tornou-se uma opção inviável.

Selecciono, então, um espaço ao ar livre com um grande muro branco. O material utilizado para o tiro é o mesmo que utilizo para a prática de arco e flecha.



**Fig. 27. Bastidor**



**Fig. 28. Arco e flechas**

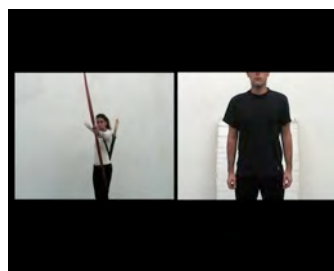


**Fig. 29. Espaço de filmagens**

Por o bastidor ser normalmente baixo, por questões de segurança, senti a necessidade de erguê-lo um pouco para que, na perspectiva da câmara, o alvo estivesse mais elevado no enquadramento e representar uma “ameaça” maior ao rapaz. A própria roupa passa agora a ser pensada de forma a retirar elementos do quadro.



**Fig. 30. Diagrama de exposição dos monitores**



**Fig. 31. Frames dos vídeos a apresentar nos monitores**

Numa imagem limpa dos elementos secundários termino a sua execução com a montagem descrita na 1ª etapa

#### **4ª etapa :**

Esta etapa refere-se à montagem no local. Dois monitores, dois leitores de dvd, e os respectivos dvd, são expostos no espaço da galeria como o demonstrado na imagem 29.

## **PROJECTO 2 – “ONDE ?”**

Onde? é um projecto vídeo integrado na dinâmica espaço e tempo, com utilização da manipulação da imagens na descoberta e exploração de novas linguagens.

A partir de efeitos pré-programados de programas de edição de imagem vídeo, é possível a manipulação da imagem digital vídeo, desde a transformação ao nível do pixel , por exemplo de uma imagem pré-gravada, à criação de um vídeo a partir única e exclusivamente das ferramentas destes programas.

Reconhecer o mundo à nossa volta, é perceber o quanto somos rodeados de novos contextos impensável antes da revolução industrial do século XIX.

A questão dos programas especificamente utilizados para a execução deste projecto, enquanto produto comercializado, importa só para a reflexão deste trabalho, pois a evolução das linguagens no contexto dos programas de edição e manipulação evolui diariamente, tornando a aprendizagem específica de uma só ferramenta, algo que caduca em pouco tempo e isso significar apenas um tecnicismo. Visto não ser programadora, e este tipo de tecnologia me ser acessível só na óptica de utilizador, a reflexão dirige-se principalmente numa actualização empírica das novas possibilidade, como uma forma de exercício constante no confronto com as novas tecnologia.

Utilizando imagens gravadas como matéria bruta susceptível de ser manipulada pretende-se a exploração de fórmulas que caracterizem a possibilidade de manipulação da imagem em movimento, a partir da estrutura representativa do tempo como elemento capaz de transformar/deformar a leitura da mesma.

**Palavras-chave:** auto-representação, imagem movimento, manipulação, espaço, tempo.

### **“ONDE ?”**

Este projecto integra-se na componente prática do projecto final do Mestrado de Criação Artística Contemporânea, que encontra na intersecção das novas tecnologias e a arte contemporânea, um pressuposto de transdisciplinaridade com a intenção de desenvolver, aplicar e aumentar o conhecimento e reflexão para as artes visuais.

Neste sentido e integrado na dinâmica desenvolvida de espaço e tempo do vídeo, tema que desenvolvo nesta dissertação, proponho este projecto vídeo enquadrado e inspirado nas noções de auto-representação e no contexto contemporâneo pós-industrial e tecnológico, da manipulação e rápida difusão da imagem. Assim, faço uso das intercomunicações (neste caso o

motor de busca Google) para actualizar e reflectir o meu auto-conhecimento dentro deste paradigma, ao mesmo tempo que me integro nele.

Partindo da ideia de que o auto-retrato serve de auto-observação, introspecção e auto-questionamento, este projecto pretende reflectir uma busca a experimentação/ incorporação do novo contexto da imagem vídeo.

Com a auto-representação coloco a minha própria imagem ao dispor da experiencia que proponho efectuar, na exploração de conceitos que me rodeiam mas dos quais normalmente não me integro, situando-me antes como consumidora.

“...se o auto-retrato moderno correspondia ao trabalho de uma imaginação do sujeito, voltado para si mesmo, a auto-representação contemporânea tende a tornar-se a passagem ao acto, pelo sujeito, de um de vários cenários imaginários possíveis, elaborada a partir de elementos já «imaginados», isto é, já *posto em imagem*: neste sentido *encenar* torna-se uma forma de manipulação das circunstâncias do fazer à qual um conhecimento visual colateral atribui um valor incerto – estocástico, se considerado do ponto de vista de uma colectividade de sujeitos, mas de uma relevância única, se considerado a partir do ponto de vista privilegiado de um deles. A auto-representação contemporânea combina a solidão relativa de um receptor de mensagens e imagens, numa sociedade pós-industrial, com o *facto* de que, nesta solidão, ele não está sozinho mas em contacto com outros por meio de laços tão transversais quanto incertos e imateriais: por isso mesmo, ela é menos «selfish» do que o auto-retrato moderno, no sentido em que deixa um maior espaço para o jogo trans-subjectivo da interpretação como redescoberta mediata da cultura.” – Pedro Miguel Frade

Reflectindo sobre as condições de espaço e tempo, faço uso de programas de manipulação de imagem em movimento, neste caso o programa *After Effects*, por me permitir, através de um efeito, desmontar o plano, ou seja, o espaço da imagem, em tempo, manipulando a passagem de imagem de baixo para cima, fazendo do meu busto uma realidade elástica.

A questão em torno de um efeito coloca-me como manipuladora de um dos maiores meios utilizados para a fascinação dos espectadores de cinema e publicidade como forma de construção de impossibilidades que constroem o imaginário colectivo destes “consumidores”.

Neste vídeo e pelo efeito do *After Effects*, os *pixels* vão sendo substituídos por outros da mesma posição, mas de um número especificado de segundos à frente da duração do plano, obedecendo a um percurso pré-estabelecido de leitura do próprio programa.

Por se tratar do meu busto, que não deixa de ser um elemento com limites que se prendem com a sua biologia, o efeito acaba por operar uma situação que na realidade não seria possível.

## Execução

### 1º etapa:

A partir de uma gravação através de *webcam* filmei a minha cara, sem cuidados com a luz ou ambiente. A filmagem serviria apenas como amostra para explorar a desconstrução da imagem enquanto quadro-tempo.

Passo a trabalhar a imagem em programa de edição de imagem vídeo.

A partir de cinco *layers* sobrepostos e deformados em termos de escala de imagem, reconstruo a minha cara como um puzzle. Sem grande cuidado com a sincronização tentando de facto partir para depois colar os pedaços deformados na minha cara.

Como resultado deparo-me com a dessincronização demonstrando-se um elemento interessante para explorar. Apesar de o resultado ser expressivo, não me satisfazia na condição de tempo. Para além da óbvia falta de luz e limpeza de elementos.

### 2º etapa:

Faço nova gravação agora uma câmara mini dv em tripé, com menos elementos(ou seja, com uma parede branca de fundo, e o cabelo apanhado) mas em que movimento a cara de um lado para o outro, mostrando várias perspectivas em acção.

Como a intenção passa a ser a de desconstruir a minha cara através dos vários *layers* pela dessincronização temporal dos



Fig. 32. Frame para o projecto *onde?* sem alterações.

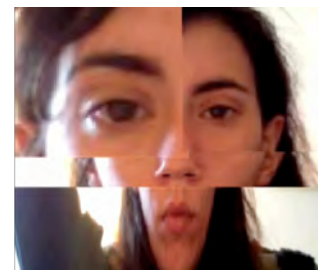


Fig. 33. Frame da 1ª experiencia para projecto *onde?*

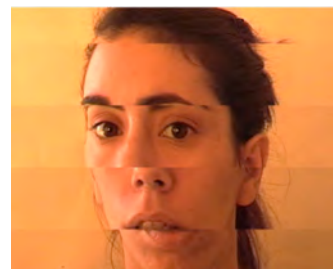


Fig. 34. Frame da 2ª experiencia para projecto *onde?*



*layers*, acabo por virar a minha cara em sinal de “não” para conseguir que se sinta o efeito de dessincronização.

Entre vários problemas desta imagem, a luz continua a ser um deles, enquanto o plano está demasiado fechado chegando a cortar os limites da cabeça.

Com a mesma técnica usada na etapa anterior, faço vários *layers*, agora mais ou menos regulares (fatias) do mesmo vídeo (neste caso 5), sobrepondo-os com variações de tempo, ou seja, dessincronizados cadenciadamente em alguns segundos, resultando no corte em fatias da imagem, provocando o recorte da minha cara, e a subsequente descoordenação no movimento das várias partes, distorcendo a figura.

Mais uma vez acho que o resultado é expressivo mas ainda limitado, dentro das possibilidades.

### 3ª etapa:

Passo a procurar na internet, em fóruns de *tutoriais*, possibilidades para executar em programas de edição e manipulação de vídeo de forma a desconstruir a figura. A maioria dos programas de edição são apetrechados de efeitos para a fácil manipulação de imagens. Muitas vezes a questão está em saber o que os próprios fazem e como podem ser aplicados. É neste passo que encontro o efeito *Time Displacement* do programa *After Effects* que consiste em tratar a imagem em relação com o tempo de leitura.

#### **Time Displacement effect**

The Time Displacement effect distorts the image by shifting pixels across time, producing a wide variety of effects. For example, the traditional slit-scan technique, which captures different stages of a moving image across time, can be simulated using the Time Displacement effect.

[http://livedocs.adobe.com/en\\_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html](http://livedocs.adobe.com/en_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html)

Numa pesquisa alargada no *Google* encontram-se vídeos com a utilização deste efeito como por exemplo:

<http://www.youtube.com/watch?v=I2MsDogV4g4>

[http://www.youtube.com/watch?v=7qfY\\_nCrLcw](http://www.youtube.com/watch?v=7qfY_nCrLcw)

Para a execução deste específico efeito é necessário o programa *After Effects* da Adobe, no meu caso utilizei a versão do CS3. O programa inclui o efeito *Time Displacement*. Mas para atingir o resultado são necessários alguns passos na execução, não se resumindo à aplicação directa sobre a imagem. Para tal utilizei as intrusões dadas em : <http://www.tutorial3d.it/2009/03/tutorial-displacement-in-after-effects-uso-del-time-displacement/>, acedido a 13 de Agosto de 2009

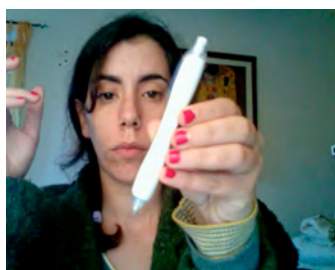
#### Aplicação do efeito

1. Gravação de vídeo (amostra) com a *webcam*.
2. Importação do vídeo para o programa *After Effects*. É criado automaticamente uma sequência na *timeline*.
3. Criar uma segunda *Composition*. Nesta segunda sequência é necessário criar um *layer* com um sólido de qualquer cor e aplicar nele um efeito através das opção *Generate* seguido de *Ramp*
4. Voltar a seleccionar a primeira sequência na *timeline* e agora aplicar o efeito *Time Displacement*
5. Passa a ser necessário arrastar a composição feita na segunda sequência para a primeira sequência.
6. Na caixa de controlo de efeitos atribui-se o efeito à composição acabada de acrescentar.

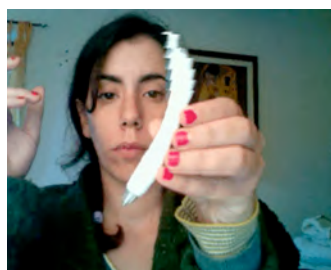


**Fig. 35.** Objecto criado em *After Effects*, correspondente a *Ramp*

O programa acaba por ler a imagem vídeo importado através do efeito *Ramp* da segunda sequência, ou seja, neste caso de baixo para cima.



**Fig. 36.** Frame antes do efeito *Time Displacement*



**Fig. 37.** Frame depois de efeito *Time Displacement*

#### 4ª etapa

Visto a *webcam* ter pouca definição e isso alterar em muito tanto a qualidade da imagem como a aplicação do efeito, passo a filmar a minha cabeça com uma câmara JVC mini dv.

Para a filmagem ligo directamente a imagem a uma TV e ao programa de edição Final Cut, para ter mais domínio da cor da imagem e enquadramento.

Desta vez, visto ter como finalidade utilizar o efeito *Timedisplacement* giro em torno de mim mesma tentando dar todos os pontos de vista da minha cabeça, e assim tomar todos os pontos de vista do elemento.



Fig. 38. Imagem no monitor



Fig. 39.  
Câmara de  
filmar JVC  
mini DV

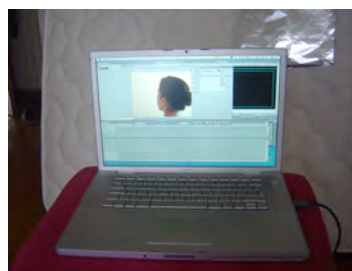


Fig. 40. programa Final Cut.

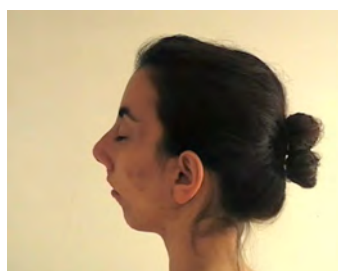


Fig. 41. Frame 3ª  
experiencia para projecto  
*onde?*

Depois de executar novamente os passos para a criação do efeito, obtenho um resultado mais próximo do desejado. A rotação efectuada torna a figura fluida e moldável. Contudo continuo com sérios problemas de luz. Devido ao facto de a fonte de luz ser fraca e de um só lugar (janela), é provocada uma grande variação na luminosidade do espaço na passagem do rosto para cabelo.

O próprio enquadramento parece-nos ainda incompleto porque o facto de o busto começar no pescoço recorta a cabeça do corpo.

#### 5ª etapa

Nova gravação. Desta vez no exterior o dia nublado que se faz sentir difunde a luz solar tornando-a mais homogénea. Como no passo anterior, giro em torno de mim mesma, duas vezes. Desta vês alargo o enquadramento e capturo também os meus ombros.

Seguindo novamente os passos da 3ª etapa aplico novamente o efeito *Time displacement*

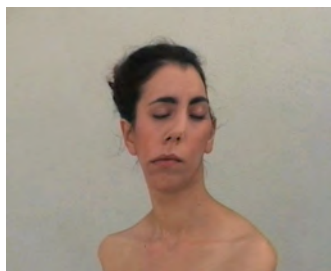


Fig. 42. Frame do projecto  
*Onde?*

**6ª etapa:**

Com um projector, o vídeo é projectado na parede da Galeria.

### PROJECTO 3 – “WHITE BOX”

White Box é uma projecção vídeo dirigida ao espaço da galeria. Partindo da noção de *white cube* em contraste com a *black box*, este projecto pretende satirizar o espaço de exposição a partir de uma projecção vídeo no tecto da galeria. Sendo o espaço do museu cada vez mais requisitado para a obra promovida, com White Box, o repensar desse espaço. Em White Box projecto um vídeo no qual represento uma fresta por onde espreito.

**Palavras chave:** Galeria/museu, espaço, *box*.

#### White Box

Promovendo o enfoque na questão do espaço da galeria, visto como um local seleccionado onde é possível o tratamento do espaço envolvente da obra como mais um elemento a ter em conta. White Box tenta provocar a extensão do espaço da galeria promovendo um olhar sobre a mesma.

Se o discurso estético moderno esteve em muito centrado na afirmação de um espaço para a arte, extraindo-a do seu regime religioso, para a trazer para um espaço autónomo, concretizado no museu ou no acolhimento supostamente neutro do «cubo branco» conferindo o estatuto artístico, a arte no contexto pós-moderno explora os limites desse espaço. Hoje é muitas vezes o próprio artista a reclamar a tarefa de instalar a sua peça fazendo com que o espaço da peça seja também reclamado para a obra. Assim, dizer que se instala a obra de arte, não significa apenas dizer que ela entra em relação com o espaço em que é colocada, mas sim também ela caracteriza o espaço em que se encerra, isto é, ela mesma instaura um espaço estético a ser vivido, que o vídeo pela sua característica temporal parece aumentar.

Um dos exercícios mais promovidos durante o período do mestrado foi precisamente a adaptação e criação de projectos para o espaço proposto de exposição, tornando-se consequentemente o tipo de trabalho com noções de *site specific* e de instalação. A obra pensada para um determinado sítio torna o sítio elemento da obra.

## Execução

### 1ª etapa

Em fase experimental e conceptualização deste projecto comecei por pensar gravar de dentro de uma caixa, a imagem de alguém a abrir a tampa olhando para dentro da caixa e seguidamente fechando. Como se trata de uma imagem muito ligada ao espaço em que é exposta tornou-se em pouco tempo uma situação que não combinava com contexto liso do tecto da galeria. Outra situação para a qual esta forma de fazer a imagem não estava a ter em atenção é o facto de que no contexto de uma caixa há uma grande variedade de luz.

### 2ª etapa

A solução parece-se então que, para causar o efeito pretendido, deveria utilizar uma superfície lisa. Assim, além de ter mais equilíbrio na luz, consigo aproximar a imagem do tecto.

Para isso arranjo duas cartolinas brancas., uma para fazer de “tecto” e outra para que se reflecta uma luz esbranquiçada.



**Fig. 43. Material utilizado para fazer a fresta**



**Fig. 44. Construção do cenário para White Box**

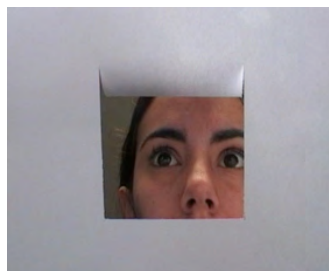


**Fig. 45. Posição da câmara para White Box**

Para fazer a fresta recorto três lados de um quadrado no centro da folha.

Como exponho nas imagens coloco, então, uma cartolina no chão. A outra (tecto) suporto-a com duas cadeiras e coloco a câmara entre elas virada para cima.

Esta disposição tentou recriar a situação de se olhar de cima para baixo.



**Fig. 46. Frame de White Box**

**3ª etapa:**

Com um vídeo projector e um leitor de dvd, é projectada a imagem no tecto da galeria.

## Conclusões

Inserida no campo de estudos e prática da arte contemporânea, esta dissertação deve ser compreendida como uma forma de investigação e pensamento em relação aos conceitos formais de espaço e tempo, inseridos pela Vídeo-arte, como elementos susceptíveis a considerações estéticas, que remarcam novas perspectivas e possibilidades conceptuais.

Assim, como forma de sustentar os projectos práticos que desenvolvo, esta dissertação dirige-se à formulação de um corpo de investigação, com vista a melhor compreender os conceitos que proponho trabalhar.

Dirigindo-me para os conceitos de espaço e tempo da imagem vídeo. Tratei de dar uma visão delimitada pelas diferentes formas em que se desenvolveram estes conceitos, com a intenção de promover questões relacionadas com a intencionalidade das mesmas.

Comecei por enquadrar o contexto histórico, social e estético em que surgiu a Vídeo-arte. Fazendo a descrição da evolução das tecnologias de representação, desde a fotografia passando pelo cinema até chegar à televisão, exponho também algumas consequências sociais que acompanharam este desenvolvimento tecnológico, e as subsequentes repercussões no contexto artístico e filosófico. Tendo a Vídeo-arte surgido numa época de transformação de paradigmas sociais e estéticos, aponto o que considero serem alguns dos conceitos postos em causa, numa sociedade em rápida transformação. Sendo uma arte de transição, na ponte entre o modernismo e o pós-modernismo, esta caracteriza-se por um forte carácter crítico contra os conceitos modernos na busca de uma nova forma de estar perante a arte e o mundo.

Com o início da Vídeo-arte são, então, postas em causa visões críticas de uma sociedade profundamente influenciada pelos meios de comunicação, portadores de mensagens políticas. Assim, alguns artistas passam a ver na televisão e no vídeo suportes susceptíveis de considerações estéticas, tanto formais como conceptuais, como meio alternativo aos propostos até então. A televisão ou o vídeo proporcionavam de facto novos elementos formais pelos quais os artistas se interessaram por compreender e expor. A par com os desenvolvimentos tecnológicos, a Vídeo-arte foi capaz de reformular propostas estéticas implicando cada vez mais os sentidos dos seus espectadores.

Seguidamente, na busca por compreender estes elementos, relacionam-se os estudos feitos, em torno da fotografia do cinema e da televisão, aos conceitos de espaço e tempo, por estes revelarem pistas para a investigação da sua implicação na imagem vídeo. São referidas, por um lado, as noções de enquadramento e desterritorialização do cinema, e por outro, as noções de instantaneidade e simultaneidade da televisão, como factores condicionadores das leituras das obras propostas pela Vídeo-arte, enquanto meio que propõe noções de apresentação, imersão, memória e dedução.

Nesta perspectiva, termino por enquadrar os conceitos encontrados na experiência proporcionada pelas obras que utilizam o vídeo, na pesquisa dos novos paradigmas em torno do



espectador e do espaço envolvente da obra. Se por um lado, tornando-se muitas vezes objecto de imagem, o espectador é chamado a viver e repensar a sua condição sensível, social, e política; por outro é reforçada a consciência em torno da obra, modificando a vivência em torno desta forma de manifestação artística.

A partir desta investigação, exponho três relatórios concretamente relacionados com propostas práticas no âmbito do projecto, que tentam reflectir todo o caminho percorrido para a sua concretização, integrando, assim, investigação e experimentação.

Como comecei por dizer as condições de espaço e tempo são coordenadas que se relacionam com questões de percepção e presença que devem, no contexto da Vídeo-arte, ser levadas em conta por representarem condições formais desta forma de expressão, encarando-as como passíveis de serem controladas.

## Bibliografia

BASTOS, Paulo Bernardino das Neves, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro: 2006

BURCH, Noël, *Praxis do cinema*, Lisboa Estampa, 1973.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d'Água, 1991

\_\_\_\_\_, Jean, *A Sociedade de consumo*, Lisboa: Edições 70, 2007

BAZIN, André, *O que é o cinema?*, Lisboa : Livros horizonte, 1992

BELL, Daniel, “Modernism and Capitalism”, in HARRISON, Charles, WOOD, Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1999, p.993-997

BENJAMIN, Walter, “The work of Art in The Age of Mechanical Reproduction” (1936), in HARRISON, Charles, Wood, Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1990

DELEUZE, Gilles, *A imagem-tempo: cinema 1*, Lisboa: Assírio & Alvim, 2004

ELWES, Catherine, *Video art : a guided tour*, Londres: I. B. Tauris, 2005

FRADE, Pedro Miguel, “Do auto-retrato à encenação de si” , in SERPA, Luís (coord.), *Je Est un Autre*, Porto, Fundação de Serralves, 1990, pp. 37-41.

FRANCASTEL, Pierre, *A imagem, a visão e a imaginação*, Lisboa, edições 70, 1998

FREED, Hermine, *In time of time: in*

[www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf](http://www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf), acedido a 12 de Julho de 2009

FROHNE, Úrsula, “Dissolution of the Frame: Immersion and Participation in Video Installations”, in: LEIGHTON, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Londres: Tate Publishing , 2008, p.355-370.

GRAHAM, Dan, “Feature 8”, in HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, *Illuminating Video - An Essential Guide to Video Art*, Nova Iorque, Aperture, 1990, p.186.

GREENBERG, Clemente, “Towards a Newer Laocoon”, in: HARRISON, Charles, WOOD Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1999, p.554-559

H. W., Jamson, *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1992

Hall, David, *Early Video Art: a look at a controversial history* : in  
<http://www.davidhallart.com/id8.html>, acessado a 18 de Agosto de 2009

HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, *Illuminating video: an essential guide to Video Art*, Nova Iorque: Aperture Foundation, 1990

HANHARDT, John G, “Dé-collage/Collage: Notes toward a Reexamination of the Origins of Video Art”, in: HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, *Illuminating video: an essential guide to Video Art*, Nova Iorque: Aperture Foundation, 1990, p.71-79

HELFERT, Heike, *Technological Constructions of Space-Time: Aspects of perception*. in  
[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/perception/1/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/1/), acessado a 21 de Janeiro de 2008

KAIZER, William, “Live on Tape: Video, Liveness and the Immediate”, in: LEIGHTON, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Londres: Tate Publishing , 2008, p.258-272.

KRAUSS, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.

LAZZARATO, Maurizio, “Video, Flows and Real Time”, in: LEIGHTON, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Londres: Tate Publishing , 2008, p.283-291.

LEIGHTON, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Londres: Tate Publishing , 2008

LIPPARD, Lucy, “‘ Interview with Ursula Mayer’ 1969 and ‘Postface’ 1973 to Six Years”, in: HARRISON, Charles, WOOD, Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1999, p.893-896

LYOTARD, Jean-François, “Introduction to the Postmodern Condition”, in: HARRISON, Charles, WOOD, Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1999, p.998-1000

MARTIN, SYLVIA, *Video art*, Bona, Taschen, 2006

MCLUHAN, Marshall, “Understanding Media”, in: HARRISON, Charles, WOOD, Paul, *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideas*, Oxford: Blackwell, 1999, p.738-740

MCLUHAN, Marshall, *A Galáxia de Gutenberg*, S. Paulo: Companhia Editora Nacional, 1972

MEIGH-ANDREWS, Chris, *A History of Video Art: The Development of form and Function*, Nova Iorque: Berg, 2006

MORSE, Margaret, “Video Installation art: The Body, the Image, and the Space-in-Between”, in: HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, *Illuminating video: an essential guide to Video Art*, Nova Iorque: Aperture Foundation, 1990, p.153-167

POPPER, Frank, *Art of the Electronic Age*, Londres: Thames & Hudson, 1993

ROSLER, Martha, "Video: Shedding The Utopian Moment", in: HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, *Illuminating video: an essential guide to Video Art*, Nova Iorque: Aperture Foundation, 1990, p.31-50

RUSH, Michael, *Video Art*, Londres: Thames & hudson, 2003

KAIZEN, William, "Live on tape: Video, Liveness and the Immediate", in: LEIGHTON, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image*, Afterall, Londres: Tate Publishing, 2008, p.258-272

WOOD, Paul, *Arte Conceptual*, Lisboa, Persença, 2002

### Lista de imagens

1. <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/>
2. <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/27/>
3. [http://n3krozoft.com/\\_xxbcf67373.TMP/tv/ira\\_schneider.html](http://n3krozoft.com/_xxbcf67373.TMP/tv/ira_schneider.html)
4. <http://www.medienkunstnetz.de/works/live-taped-video-corridor/>
5. <http://pullentity.com/>
6. <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/images/5/>
7. <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/images/2/>
8. <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/>
9. <http://www.medienkunstnetz.de/works/vertical-roll/>
10. <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=1673>
11. [http://www.momat.go.jp/english/artmuseum/waiting\\_for\\_video/index.html](http://www.momat.go.jp/english/artmuseum/waiting_for_video/index.html)
12. <http://www.medienkunstnetz.de/works/crux/>
13. [http://www.artnet.com/magazine\\_pre2000/news/walrobinson/walrobinson12-2-99.asp](http://www.artnet.com/magazine_pre2000/news/walrobinson/walrobinson12-2-99.asp)
14. [http://www.ira-schneider.com/gallery/room\\_2.html](http://www.ira-schneider.com/gallery/room_2.html)
15. [http://www.scu.edu.au/schools/edu/ICT/student\\_pages/sem2\\_2004/gcrawford/paik.html](http://www.scu.edu.au/schools/edu/ICT/student_pages/sem2_2004/gcrawford/paik.html)
16. <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-as-a-fireplace/>
17. [http://www.meigh-andrews.com/install/90\\_95/eau\\_dartifice.htm](http://www.meigh-andrews.com/install/90_95/eau_dartifice.htm)
18. [http://foundation.general.at/index.php?id=377&L=1&tx\\_pksaw\\_pi2\[showUid\]=2656&tx\\_pksaw\\_pi3\[showUid\]=24&tx\\_pksaw\\_pi3\[mode\]=works&cHash=dfceb8b4fb](http://foundation.general.at/index.php?id=377&L=1&tx_pksaw_pi2[showUid]=2656&tx_pksaw_pi3[showUid]=24&tx_pksaw_pi3[mode]=works&cHash=dfceb8b4fb)
19. Diagrama de projecto #2
20. Frame de experiencia para o projecto #2
21. Diagrama de projecto #2
22. Frame de experiencia para o projecto #2
23. [http://www.avanca.com/festival\\_2009\\_programacao\\_cinema.htm](http://www.avanca.com/festival_2009_programacao_cinema.htm)
24. Imagem do cartaz -Meretrizes do porvir- para o festival Avanca 2009
25. Fotografia da 1ª experiencia de instalação do projecto #2- monitor 1
26. Fotografia da 1ª experiencia de instalação do projecto #2- monitor 2
27. Fotografia de material utilizado para o projecto #2
28. Fotografia de material utilizado para o projecto #2
29. Fotografia de material utilizado para o projecto #2

30. Imagem de projecto #2
31. Frame do projecto #2
32. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
33. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
34. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
35. [http://livedocs.adobe.com/en\\_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html](http://livedocs.adobe.com/en_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html)
36. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
37. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
38. Fotografia de material utilizado para o projecto *Onde?*
39. Fotografia de material utilizado para o projecto *Onde?*
40. Fotografia de material utilizado para o projecto *Onde?*
41. Frame de experiencia para o projecto *Onde?*
42. Frame do projecto *Onde?*
43. Fotografia de material utilizado para o projecto *White box*
44. Fotografia de material utilizado para o projecto *White box*
45. Fotografia de material utilizado para o projecto *White box*
46. Fotograma do projecto *White box*

## Cibergrafia

<http://www.medienkunstnetz.de/artist/d.graham/biography/>  
[http://livedocs.adobe.com/en\\_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html](http://livedocs.adobe.com/en_US/AfterEffects/8.0/help.html?content=WS3878526689cb91655866c1103a9d3c597-7a52.html)  
<http://www.eai.org/eai/title.htm?id=13746>  
<http://www.tutorial3d.it/2009/03/tutorial-displacement-in-after-effects-uso-del-time-displacement/>  
[http://www.ira-schneider.com/gallery/room\\_2.html](http://www.ira-schneider.com/gallery/room_2.html)  
[www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf](http://www.vasulka.org/archive/Contributors/PeterCrown/TimeofTime.pdf)  
<http://www.davidhallart.com/id8.html>  
<http://www.youtube.com/watch?v=I2MsDogV4g4>  
[http://www.youtube.com/watch?v=7qfY\\_nCrLcw](http://www.youtube.com/watch?v=7qfY_nCrLcw)  
<http://www.fluxus.org/bukoffMaciunasFluxux5Dec08.mp3>  
<http://www.medienkunstnetz.de/artist/d.graham/biography/>  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/live-taped-video-corridor/>  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/images/1/>  
[http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$artistdetail?JONASJ](http://www.vdb.org/smackn.acgi$artistdetail?JONASJ)  
[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/perception/1/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/perception/1/)